Kiyami
FANZINE (con mayúsculas) SOBRE MANGA Y ANIME
A Fondo: Forever, City Hunter!!
Obsesiones: Macross y Masamune Shirow
¡¡ Y varias cosas más... !!
Nº.1
200 Pts
Neon
EVANGELION

-SUMARIO-

Noticias 3

Anime: Vampire Hunter D 6

Dossier: Masamune Shirow ... 8

Opinion: Mugen No Junin 12

Shin Kimagure *Las novelas* ... 14

Dossier: Neon Genesis Evangelion 16

A Fondo - Forever, City Hunter 22

Crtica: Manga Wars 27

Dossier: Macross 29

Opinion: Macross 7 Trash 32

Ending 35

Editorial

Son ya cinco los años que han pasado desde la primera vez que me puse delante de un ordenador para escribir un artículo sobre manga y anime.

Desde entonces ha llovido mucho, e innumerables han sido las alegrías y tristezas que yo he vivido en este nuestro mundillo del manga y anime. Sin embargo todo se acaba, y por estas fechas hace un año yo, cansado, aburrido, desengañado y muy decepcionado, me retiré.

Viví entonces un año feliz, sin preocupaciones, sin agobios, sin tener que escribir por obligación... Pero no me desconecté del todo, al fin y al cabo habían sido cuatro años siempre en la brecha, y dejarlo todo de golpe era difícil. Así fue como, de lejos y sin levantar sospechas, seguí comprobando el enorme nivel de hipocresía, la total falta de altruismo, el ínfimo nivel editorial, la nula presencia seria en las revistas... en fin, todo eso que ha hecho que al manga en España no le queden más que un par de años.

Mas, oh, sorpresa, no hace mucho unos chavales de mi Albacete natal me pidieron un par de consejos para un fanzine que estaban haciendo. Por supuesto, y a cambio sólo de un par de milloncejos y unas citas con sus novias, accedí, pero con reservas, pues no quería verme involucrado de nuevo en algo a lo que no quería (o eso me obligaba a mí mismo a creer) volver. Di mis consejos y fuera, a otra cosa.

Y un huevo, me quedé pensando en cómo lo iban a hacer, de qué escribirían, cómo se llamaría... total, que para cuando un par de semanas más tarde volvieron a ponerse en contacto conmigo para pedirme no recuerdo qué, yo ya estaba completamente pillado.

Sigo sin querer volver de lleno a esto, pero creo que todavía quedan cosas por decir, así que, a falta de alguien no ya mejor sino simplemente alguien, intentaré ser yo el que lo haga. Y qué mejor sitio para hacerlo que este **Kiyamii**, un fanzine de los de verdad, de los que te dicen las cosas a las claras sin miedo a represalias por parte de los grandes y poderosos, de los que hacen las cosas por amor al arte y sin ánimo de lucro, de los que realmente intentan difundir el manganime y no sólo sacar la puta Basura Ball para vender mucho y ganar mucho dinero... en fin, en uno de los fanzines más parecidos a mi difunto **Minami** de los que he encontrado por ahí, lo que a su vez es el mejor elogio que conozco.

Y es que los responsables de este fanzine son ese tipo de personas gracias a las cuales este mundillo merece la pena, gracias a las cuales las cosas mejoran, y gracias a las cuales las nobles ideas no morirán jamás.

He seguido de cerca la evolución del fanzine, por lo que sé de buena tinta lo mucho que se han esforzado por hacer un trabajo competitivo y de calidad sin esperar nunca nada a cambio. Es mucho más de lo que jamás os ofrecerán en una editorial o en una de esas tan importantes según ellos revistas, así que, si en algún descuido se les va alguna falta o cometen algún que otro error, creo que se les puede perdonar sin el más mínimo reproche. Al fin y al cabo, los más grandes empezaron así, y quién sabe, quizá con el tiempo los que ahora se os presentan como recién llegados alcancen las más altas esferas. Talento y calidad no les falta.

Pero ahora es a vosotros a quien toca decidir si de verdad os gusta el manganime y queréis por tanto que el género prospere y se mantenga en España o si por el contrario os conformáis con vuestra ración de Songoku en muchos colorines mensual y por consiguiente os importa una mierda que ahora que definitivamente cierran esa mierda de serie todo el trabajo, sueños y esperanzas de gente como los realizadores de este fanzine y muchos otros verdaderos aficonados se vaya al carajo.

Mañana será tarde.

Lázaro Muñoz

Kiyamii Nº1 (Octubre 1997) *Periodicidad*: Vosotros qué creeis... (semanal no, desde luego)

Este es un fanzine de opinión, crítica e información (siempre que se pueda tener información) sobre el cómic y la animación japoneses hecho por y para aficionados. **Kiyamii**, intenta ser uno de los pilares que sostienen el manga y el anime en nuestro país rente al *Señor de las Pesetas* (© Blas). Vosotros (y nosotros), los sinceros aficionados, sois el soporte más importante. Espero que **Kiyamii** os resulte interesante y agradable, más para enriquecer vuestra afición y autojuicio que nuestros bolsillos (cosa que no lograríamos aunque quisieramos).

Es tontería decir que los dibujos e ilustraciones que utiliza esta publicación son copyright de sus autores y/o editoriales más que nada por que no sacamos un puto duro por el fanzine y no nos pueden decir nada.

¿A qué esperáis? ¡leed este nº 1 a ver qué os parece!... lo hemos hecho para eso, ¡adelante!

IUDEX DEDICA ESTE FANZINE A QUIEN, SIN PODER HACER NADA, LO HACE TODO POR ÉL.

NOTICIAS

Empezamos esta sección de noticias con un hecho que nos ha llamado especialmente la atención. Por todos es sabido que el famoso Rey León de Disney es un plagio de una serie producida a principios de los años sesenta por Osamu Tezuka, dicha serie se llamaba **La jungla Taitei**, serie que se emitió en España de la mano de Tele 5 bajo el nombre del **Emperador de la Jungla**, basada a su vez en un manga del mismo autor todavía anterior. Pues bien, parece ser que los japoneses quieren dejarlo bien patente por lo que han decidido rehacer una película basada en dicha serie con el fin de recordar que *El Rey León* no fue una idea original de la Disney. La película está

prevista para agosto y parece ser que los japoneses están impacientes por que salgan. No sería raro que los *yankees*, al ver la iniciativa nipona de sacar la película acusaran de plagio a los que realmente son los reyes del Copyright del monárquico felino.
Más chocante todavía resulta una serie de camisetas no oficiales que andan rondando por ahí luciendo un slogan que viene a decir algo así como *The Liying King* (el rey mentiroso, o algo así). Oficiales o no, si tenemos la oportunidad pensamos hacernos con una de ellas...

El estudio **Gainax** sigue pegando fuerte en Japón, buena muestra de ello son los resultados del *Gran Premio Anime* de los mejores dibujos animados de 1996 en los cuales arrasó su serie **Shin Seiki Evangelion**, llevándose la primera plaza por segundo año consecutivo a la mejor serie. El premio al mejor personaje femenino fue para *Rei*, y mejor personaje masculino, *Shinji* (ambos protagonistas de **Evangelion**). Mejor escenario de episodio, el número 24 de **Evangelion** y mejor voz, *Megumi Hayashibara* (voz de Rei). Pero no todos los premios los acaparó Evangelion (aunque poco faltó). El premio al mejor anime de todos los tiempos fue para **Nadia, el Misterio de la Piedra Azul**, en

cuanto al premio de mejor personaje de todos los tiempos fue para *Nausicaä*, premio que conserva desde hace ya unos años. En el segundo puesto, después de **Evangelion** tenemos **Slayers Next**, y el tercero es para **Nadesico**, basado en el último manga de Kia Asamiya.

Y hablando de **Slayers**, la segunda película está ya disponible en Laser Disc (en Japón, claro) mientras que la primera AOV ha sido declarada como la mejor del año por la revista *Anime V* y todo esto mientras se está a la espera de una tercera película que se llamaría **Slayers Great** y una serie de televisión. **Slayers** es una serie de fantasía heroica muy popular en Japón. Sus protagonistas son dos guerreras rivales, *Lina* y *Naga*, cuyo fin común es el de buscar tesoros. Como veis **Slayers** es una serie que está arrasando en Japón, esperemos que algún día se decidan a traerla.

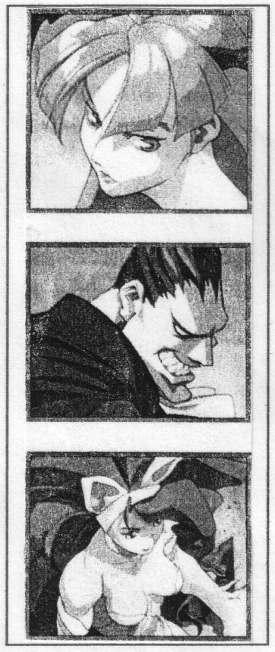
Otra de las modas que se lleva imponiendo en Japón desde hace ya un tiempo

NOTICIAS

es la de adaptar famosos videojuegos (si son de lucha, mejor) al anime. Ahora le toca el turno a **Vampire Hunter** (Dark Stalkers), otro videojuego de lucha de **CAPCOM**, y que a pesar de las pocas imágenes de las que disponemos, parece que promete tanto como **Street Fighter II**. El diseño de personajes corre a cargo de Shuko Murase, quien ya se encargó de los diseños para el anime de **Street Fighter II** y **Gundam Wing**.

"Aunque ya lo hizo católico con Street Fighter, al ver las imágenes de Vampire Hunter y como crítico especialista en los diseños de los chicos de CAPCOM (*especialmente los del SSFII*) debo reconocer que el señor Murase ha evolucionado en su técnica acercándose más al estilo original de los diseñadores de personajes de la citada compañía de videojuegos. Sé lo que me digo, promete.- IDX"

La música vendrá de la mano de Kow Otani (**City Hunter**), bajo la dirección general de Naru Ikeda, realizador también de la banda sonora de la película de animación de **Street Fighter II**. Aunque aquí no sabemos como suena Naru Ikeda en el anime Street Fighter II, porque a los yankees se ve que les jodía que tuviera una banda sonora cojonuda (que ellos serían incapaces de realizar) y, envidiosos ellos, la cambiaron por la que tiene aquí. Aunque no es nada, nada despreciable dicen que la original es mucho mejor.



En Japón ha salido en forma de cuatro AOV's de 40' cada una producidas por el estudio **Madhouse.**

Ahora que estamos con las adaptaciones de video-juegos, si os gustó el anime de **Street Fighter II** y os quedasteis con ganas de más, tened un poco de paciencia porque en Japón ya se está preparando la segunda película, que además estará realizada por el mismo equipo que la primera. Su fecha de salida será en 1998 en el cine (en Japón, claro).

Si sois fanáticos de las series de mechas, de esas que posiblemente nunca lleguen a España, seguro que os interesará saber que en el país vecino piensan sacar en vídeo toda la serie de **Macross** (la original, ¡y no la mierda de los americanos!). Serán nueve cintas de vídeo con cuatro episodios cada una. Sin duda una gran oportunidad para hacerse con ese gran clásico del anime en una lengua bastante más cercana a nosotros que el japonés.

El pasado 25 de Abril fue emitida en Japón por la Yomiuri TV una nueva película de 90' de duración de **City Hunter**. Su título viene a ser algo así como **"Good bye my sweet heart"**. La historia trata de una joven que contrata a *Ryo Saeba* para que le ayude a encontrar a su hermano, mientras que la ciudad es amenazada por una ola de crímenes. A pesar de lo poco que sabemos de ella, parece ser que el equipo de realización no es el mismo de siempre. Al igual que pasa con el famoso tema de **Get Wild**, que esta vez está interpretado por

una voz femenina y es ligeramente distinto al original.
La verdad es que es una pena que el manga tuviese que cerrar en nuestro país por falta de ventas, ya que aparte de perdernos uno de los mejores mangas que nos ha llegado, perdemos también la oportunidad de disfrutar de oportunidades como esta.
Se me olvidaba, no sé si sabréis que la serie se emite actualmente en nuestro país (IDX- *¿¡síí!?*), de la mano de Tele 5 los viernes y sábados nada más y nada menos que a las 4:30 de la madrugada (IDX- *¡Aaah!, ya decía yo...*), sí, sí, habéis leído bien. No haré comentarios.

¡Noticia bomba!... la Toei Animation ha anunciado el **«final definitivo»** (IDX- *¡no os imagináis el gustazo que da escribirlo!*) de Dragon Ball GT. Seguramente la serie acabe entre septiembre y octubre de este mismo año y por lo que se ve parece que esta vez lo del **«fin de Dragon Ball»** va en serio (IDX- *¡¡A tomar por culo!!*).

La última película de Miyazaki, **Monoke Hime**, salió el pasado mes en Japón y se prevé que durante los próximos meses salga en Estados Unidos, Brasil, Francia e Italia de la mano de **Buena Vista**.

Lo que también parece seguro es que Yukito Kishiro piensa retomar su serie **Alita** o **Gunnm**, como prefiráis, tras haber obtenido un éxito bastante discreto con **Haisha**, su última serie hasta el momento.

Por último, para terminar tan sólo reseñar algunas de las novedades que planeta publicará para este próximo *Salón del Manga de Barcelona*, que ya está casi al caer:

PATLABOR- Después de anunciarla hasta la saciedad parece que la gente de Planeta se ha decidido a publicarla. El formato será japonés (192 páginas) y sin duda es una de las mejores series que se van a publicar en los próximos meses.

APPLESEED- De nuevo podremos volver a disfrutar de la que según dicen es la mejor obra de Shirow. El formato también será japonés, aunque por lo visto quieren volver a publicarla desde el principio. Como podéis ver planeta sige con sus chapuzas de cambio de formato, más vale que los tomos que ya hay publicados los regalen tal y como hicieron con el nº1 del Puño de la Estrella del Norte y Bastard!!, por que si no...

LUCHADORAS DE LEYENDA 2ª Parte- Otra vez el mismo formato (bilioteca manga) para la más famosa serie de CLAMP (con permiso de RG Veda).

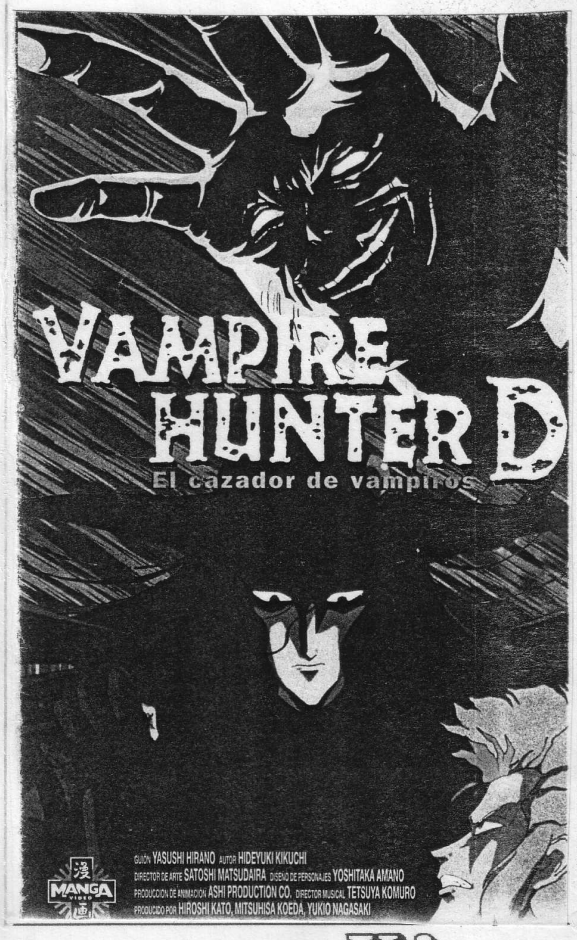
LA DAMA DE FARIS 2ª Parte- En último lugar, esta segunda parte, la continuación de La Dama de Faris, una de las más esperadas por los aficionados al manga de espada y brujería.

Kyoosetsuki Hunter D

- Vampire Hunter D -

¡Qué casualidad!, se me ocurrió hacer un artículo sobre Vampire Hunter D, puesto que era una buena película que ya llevaba unos años rondando por ahí (es bastante difícil de encontrar en un video-club cualquiera) y en muy pocos fanzines se ha hablado de ella aparte que la considero como una de las mejores que nos han llegado desde antes que Manga Video empezase a funcionar en nuestro país (y casi después también). Pues eso, que quería comentarla más que nada por lo rara que era... hasta ahora. Vamos que tenía un artículo preparado para que saliese publicado en este mismo número y cuando está a punto de ver la luz van los de Manga Video y la reeditan. Mala suerte, a retocar el artículo tocan.

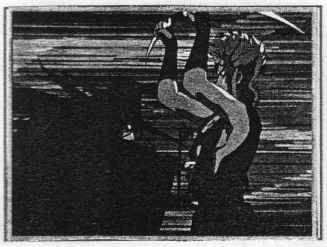
La cinta que ha venido a parar a mis manos no es la que *Manga Video* pondrá a la venta sino la que *Sony* distribuyó en nuestro país en 1989, hace ya ocho años, y debo decir que tanto la banda sonora como el doblaje son muy buenos (mejor que muchas de las que sacan ahora). La AOV está producida por la *Toho*, con Copyright de 1986 y supongo que más de uno ya ha debido oír hablar de ella o por lo menos de su banda sonora.



El desarrollo de la historia es bastante lineal. Estamos en el futuro después de un holocausto producido en el año 1999 que acabó con gran parte de la civilización humana quedando el planeta dominado casi exclusivamente por vampiros y mutantes. Diez mil años después (según la versión de *Sony* de hace ocho años) y diez (según los de *Manga Video*) parece que los humanos están volviendo a repoblar el planeta, aunque eso sí, siempre bajo la amenaza de los vampiros que al parecer son los seres más poderosos que existen.

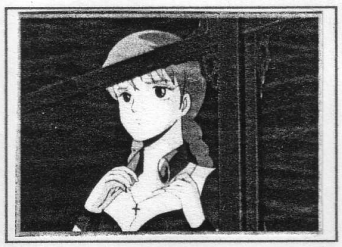
Nada más empezar la película vemos a una chica rubia que es atacada por un vampiro, el *Conde Lee* (el "malo" de la película), un vampiro del que se dice que tiene más de diez mil años de edad. Después de todo esto aparece el nombre de la película, es decir, **Vampire Hunter D**, y ésta es una de las cosas que más "gracia" me hicieron, vamos a ver, si pone claramente **Vampire Hunter D**, ¿Porqué puñetas la llaman en la portada el cazador de espíritus y el título que aparece en pantalla te lo traducen como el cazador de monstruos? bueno, lo cierto es que estas chapuzas pasan en la película que distribuyó *Sony*, Supongo que

Vampire Hunter D



ahora que *Manga Video* va a reeditarla no pasarán cosas así, ¿o sí?.
Acto seguido, vemos como a lo lejos avanza una silueta que conforme se va acercando va tomando forma, no es ni más ni menos que *D* o *Dee*, como lo llaman aquí, el verdadero protagonista de la historia, un mestizo entre vampiro y humano que se gana la vida matando a otros vampiros.
Es en esta escena en la que D conoce a *Doris*, la chica que aparecía al principio y donde ésta le pide ayuda ya que había sido mordida por el Conde y de no darse prisa en acabar con él, ella también acabaría siendo un vampiro y desterrada de su hogar.
Y este es, a grandes rasgos, el argumento de esta AOV.

En cuanto a los personajes, bueno, debo decir que para mi gusto son de lo mejor que he visto si tenemos en cuenta que no es una producción reciente, el diseño es de Yohisitaka Amano, en cuya autoría también se encuentra el diseño de los protagonistas de **Gatchaman** (Comando G para los amigos, ¿recordáis?) destacando por encima de todos al propio D, uno de los personajes más misteriosos y atrayentes que he



visto en mucho tiempo. En lo que a animación se refiere, no puede decirse que esta sea una obra maestra, quizá en la mayoría de escenas de acción se abuse un poco de las líneas cinéticas de fondo, pero esto no quiere decir que sea un defecto, tan sólo que en algunas escenas sobran y además estamos hablando de una AOV que tiene ya casi 12 años y que lógicamente no está a la altura de cosas más recientes como **Ghost in the Shell**, **Street Fighter** o **Akira**, por poner tres buenos ejemplos de anime, aunque eso sí, puedo decir que he visto cosas más recientes con bastante peor calidad de animación.

Y para el final he querido reservarme lo mejor, la banda sonora.
Es muy probable que ya hayáis oído hablar maravillas de ella, y creedme, no exageran. Esta compuesta por Tetsuya Komuro y personalmente creo que es de lo mejor que he escuchado en una película de anime.
El CD que recoge toda la banda sonora consta de doce pistas, todas muy buenas, pero sin duda las mejores serían la siete y la once, (los dos temas principales) una de las melodías más pegadizas que he escuchado hasta ahora. Todos los cortes son instrumentales y muy variados, los hay para todos los gustos, desde lentos y tétricos como el primero, que aparece al principio de la película cuando Doris se encuentra con el conde por primera vez; pasando por otros mucho más rápidos, como el tercero y el sexto; hasta los mejores como los ya citados séptimo y undécimo. De todas formas pienso que lo mejor sería que lo escucháraís vosotros mismos si tenéis la oportunidad de visionar la película (y más ahora que *Manga Video*, después de un año de rumores, se decide a reeditarla) o si os hacéis con el propio CD.

Resumiendo, **Vampire Hunter D** es sin duda una buena película de animación que por razones obvias no puede competir con las últimas producciones, pero que a pesar de todo tiene poco o nada que envidiar a otras mucho más recientes.

Así que ya veis, a veces es bueno rebuscar un poco entre las películas de dibujos animados de un video-club, hemos tenido la suerte de que **Vampire Hunter D** vaya a ser reeditada, pero como éste muchos otros animes nos llegaron casi sin darnos cuenta, animes que de haber tenido una mejor campaña publicitaria hubiesen obtenido una acogida mucho más digna que la de acabar apartadas entre las cintas de mero uso infantil.

----------JAVIER LOZAR---

DOSSIER

MASAMUNE SHIROW

INTRODUCCIÓN

Hablar de Masamune Shirow es hablar de uno de los mangakas más populares de Japón. Sin embargo, a la hora de reunir información sobre É! es difícil, pues es una persona reservada y poco dada a hablar de su vida privada, de hecho, Masamune no es su verdadero nombre sino un seudónimo. No obstante, he investigado todo lo que he podido e intentaré introduciros en su apasionante mundo.

BIOGRAFÍA

Nació el 23 de Noviembre de 1961 en la ciudad de Kobe (la misma en la que se produjo el terremoto). Al acabar la enseñanza media se matriculó en la Universidad de Bellas Artes, Osaka Geiyutsu. Tiempo después, y con la ayuda de un grupo de amigos, dibujó su primera obra, **Black Magic**, fue entonces cuando un editor de la *Seishinsha*, le ofreció publicar su obra. Sin embargo, Masamune rechazó su oferta porque pensó que sería un obstáculo para sus estudios y no fue hasta 1985 cuando debutó profesionalmente con **Appleseed**, pero aún seguía pensando que la profesión de dibujante de mangas no era rentable y se retiró durante cinco años, en los cuales trabajó de profesor en un instituto, para posteriormente, dejar el magisterio y dedicarse definitivamente al manga.

Como ya he dicho antes, poco se conoce de la vida privada de este autor, no hay fotografías suyas y poco se sabe de sus aficiones, sólo que le gusta el Judo y que lo practica siempre que puede.

Las obras de Masamune giran siempre en torno a un mundo futurista casi siempre dominado por las máquinas, y las protagonistas de sus obras son siempre chicas, las cuales llevan siempre el peso de la historia. Otra de las facetas características de las obras de Shirow es su obsesión por la tecnología y por describir meticulosamente cada pequeño detalle. Actualmente trabaja en dos mangas: **Patrulla Especial Ghost 2** de la editorial *Kodansha* y en **Neurohard**, su ultimísima obra para la editorial *Fujinishobo*.

Ahora que ya conocéis un poco más del autor, vamos a dar un repaso a sus obras, de las cuales muchos de vosotros conoceréis.

///BLACKMAGIC\\\

En el futuro las tropas venusianas tienen el control de todo el Sistema Solar y lo humanos están controlados por una computadora llamada *Némesis* y por un grupo de *bioroids* (humanos mejorados

cibernéticamente), ellos son los que tienen todo el poder. El problema
llega cuando uno de los bioroids, *Zeus*, quiere hacerse con todo el control y pretende acabar con toda la raza humana y con la propia *Némesis*. Entonces la computadora, para protegerse, crea una bioroid con fuerza suficiente para acabar con el propio Zeus. Es así como nace *Duna Tifon*, el arma secreta contra Zeus y la única esperanza para los humanos.
Este es el argumento de **Black Magic**, la primera obra de Shirow que creó con sólo 21 añitos (por el 83) y de la cual se recopilaron cuatro volúmenes.

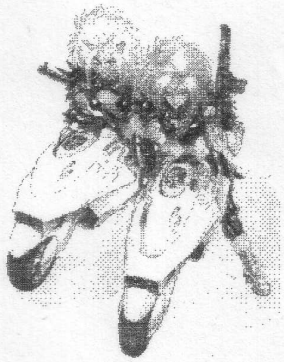
///APPLESEED\\\

Tierra, inicios del siglo XXII. Tras la Tercera Guerra Mundial, el mundo está totalmente devastado y sólo queda una ciudad en pié:

la *Arcología de Olimpo* en la cual se crea la AEGIS, una agencia central de control. Dicha agencia tiene como fines principales el desarme total de todos los países del mundo y la supervisión de la economía de cada uno de ellos, aparte de buscar personas supervivientes a la catástrofe que se encuentran dispersas en cualquier parte del planeta. *Deunan* y *Briareos* son dos de esos supervivientes. Pertenecieron a los ESWAT de la policía de Los Angeles, sobreviviendo entre las ruinas de su propia ciudad, hasta que un día reciben la visita de una enviada de AEGIS llamada *Hitomi*, que les explica que el mundo se está reorganizando en torno a la ciudad de Olimpo y que tiene como misión buscar gente aislada como ellos para devolverlos a la civilización.
Todo esto ocurre en **Appleseed** un thriller Cyber Punk y uno de los mangas más populares de Shirow, por el cual le otorgaron un premio, el *Seiun Sho*. **Appleseed** tiene un complicadísimo guión, sin embargo se podría decir que es la obra más redonda del autor.

///DOMINION\\\

La protagonista en esta ocasión es *Leona*, la oficial de la *Tank Police*, una patrulla de policía dispuesta a combatir el mal, y todo lo que haga falta. El resto de la patrulla lo forman *Al*, el piloto del tanque de Leona, *Brenten*, el comandante del equipo, *Lovelock*, el científico del grupo; el jefe y sin olvidarnos del ya citado tanque de Leona, *Bonaparte*.
El problema radica en que la Tierra está



totalmente contaminada, por esta razón, los científicos inventan el *Greenpeace Crolis*, una especie de chica verde con alas de mariposa, capaz de purificar el aire.
Es entonces cuando surgen los malos, o sea, *Buaku* y sus compinches, entre los cuales están las famosas hermanas *Annapuma* y *Unipuma*. Estos pretenden hacerse con el Greenpeace y

de paso darle más de un dolor de cabeza a Leona y la Tank Police.
Esta es sin duda la serie más divertida de Shirow. Imprescindible.

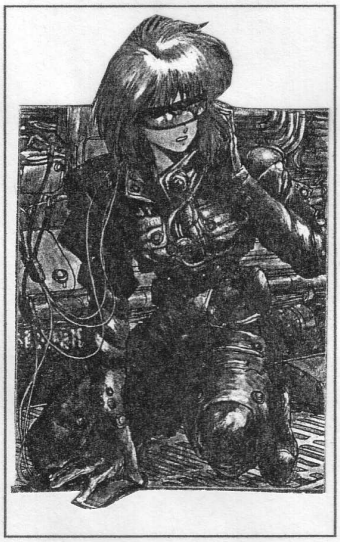
///ORION\\\

Estamos ante la obra más atípica de Masamune. Atípica porque no tiene nada que ver con las otras obras del autor.
Orion es una serie surrealista en la que nada tiene ni pies ni cabeza.

Es una completa tontería tomarse **Orion** en serio, está claro que Masamune la creó para pasar un buen rato y para que el lector también lo haga.
Si os gustan los mangas en lo que todo es cachondeo, desmadre y surrealismo, no lo dudéis, **Orion** es vuestra serie.

///PATRULLA ESPECIAL GHOST\\\

Este es el manga en la que está basada la famosísima película **The Ghost in the Shell** . Ambientada, como no, en el futuro, **Patrulla Especial Ghost** cuenta la historia de un mundo dominado por la sobrecarga de información. La mayoría de la raza humana son cyborgs, y la mayoría de los países más poderosos se aprovechan de los más pobres teniéndolos como esclavos. A todo esto, surge la *Novena Sección*, la cual se dedica a "cazar" piratas informáticos, dentro de la novena sección se forma la *Patrulla Especial Ghost*, a la cual está al mando la *Mayor Kusanagi*, una cyborg experta en el manejo de las armas.
A medida que avanza la historia Shirow nos muestra lo que a su juicio, podría ser un futuro no tan lejano, en el cual los humanos no somos más que simples marionetas a merced de las máquinas.



THE GHOST IN THE SHELL: LA PELICULA

Podría decirse que es la película más impactante desde **Akira** . Se estrenó en Japón el 23 de Septiembre del 95, en ella se estrenaba lo último en animación digital. En España llegó el 11 de Octubre del 96, causando también un gran impacto. La película sigue fielmente el argumento del manga, si bien, bastante más resumida, siendo dirigida por Mamoru Oshi.
El argumento del thriller se centra sobre todo en la mayor Kusanagi, la cual, sigue la pista de un criminal informático, el *Amo*, un programa informático perteneciente a otra sección de la policía que llega a tomar conciencia de sí mismo convirtiéndose en un elemento muy peligroso para la red.
Para detener al Amo, cuenta con la ayuda de *Bato*, su lugarteniente y *Togusa*.
Ésta es sin duda una de las mejores películas de animé que se han hecho en Japón y que afortunadamente hemos podido visionar en España.

MANMACHINE INTERFACE

PATRULLA ESPECIAL GHOST ///2\\\

Las nuevas aventuras de la Patrulla estrenan nombre: Manmachine Interface.

Esta vez el peso de la historia recae en Bato, el compañero de Kusanagi, ya era hora de que por una vez, Shirow pusiera a un hombre como protagonista. Siguen apareciendo Togusa y *Aramaki*, pero no sabemos lo que ha pasado con la Mayor Kusanagi. Como novedad tenemos a *Azuma*, un novato que se incorpora al equipo de Bato y compañía.
Poco más puedo contar de este manga ya que hace poco que se está publicando, sólo queda esperar que alguna editorial lo publique en nuestro país tal y como lo hicieran con **Patrulla Especial Ghost** .

///NEUROHARD\\\

El ultimísimo manga de Shirow que se está publicando en la revista **Dragon Magazine** .
En el año 2300 los humanos han conseguido viajar al espacio y han descubierto que realmente existe vida en otros planetas, llegando incluso a contactar con otros seres vivos.
Una de las naves que viaja por el espacio sufre una avería y tienen que aterrizar forzosamente en un planeta llamado *Antia*. Una de las tripulante de la nave, *Cristina*, se percata de que el planeta está habitado por avispas asesinas sucediéndose a partir de ahí diversos problemas.

Hasta aquí estas son todas las obras de Shirow, espero que este dossier os haya parecido interesante y para despedirme recordar que en España se han publicado la mayor parte de las obras del autor de la mano de *Planeta* y *Norma Editorial*.

----------SONIA FERNÁNDEZ---

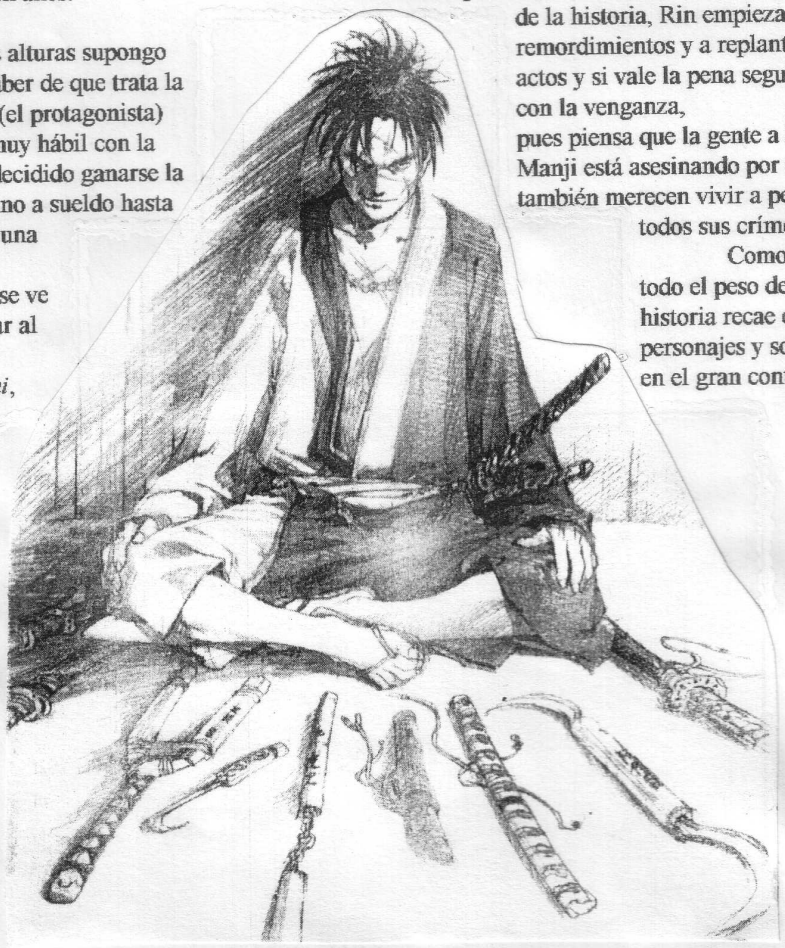
OPINION

MUGEN NO JUNIN

- La Espada del Inmortal -

Vaya, vaya, lo que son las cosas, pero si se han arriesgado a publicar nada menos que **Mugen No Junin**, un manga del que en principio, decían, no era nada comercial, ¿se han dado un golpe en la cabeza los chicos de Norma?, ¿o se han dado cuenta, por fin, que en un manga no tienen por qué aparecer tías en bolas o el Son Goku ese para que pueda interesar a un gran número de gente convirtiéndose en muy poco tiempo en uno de los mangas más vendidos que nos han llegado hasta ahora? Sí, bien, comprendo que últimamente las editoriales no se fien demasiado y mucho menos Norma por el reciente cierre de dos de sus mejores series; **City Hunter** y **Kimagure Orange Road** (***KOR*** *para los profesionales, que no para nosotros* - IDX). Pero el caso es que la tenemos y creo que junto con **Video Girl Ai** (***VGAi*** *para los profesionales, que no para nosotros* -IDX y J.L), **Bastard!!**, **Alita** y algún que otro manga que hay por ahí dando vueltas, es lo mejor que nos ha llegado en años.

A estas alturas supongo que ya debéis saber de que trata la historia; *Manji* (el protagonista) es un samurai muy hábil con la espada que ha decidido ganarse la vida como asesino a sueldo hasta que un día, por una serie de circunstancias, se ve obligado a matar al marido de su hermana, *Machi*, ante sus propios ojos, por lo que ésta enloquece.



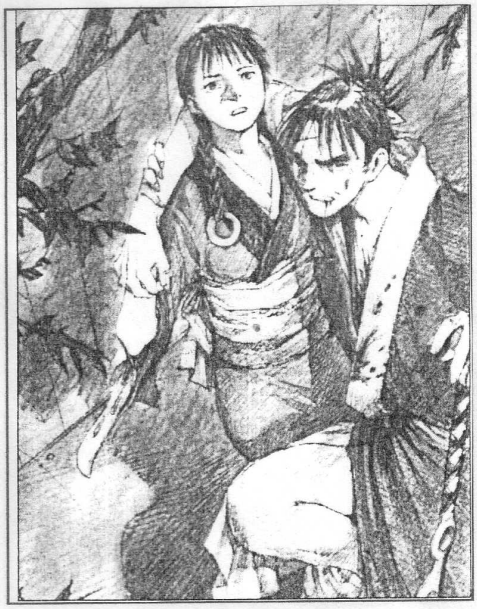
Es entonces cuando Manji comienza a arrepentirse de todos sus crímenes y pide ser inmortal para poder así pagar sus culpas. La encargada de concederle la inmortalidad es *Yaobikuni*, una monja inmortal con más de 800 años de edad, por medio de unos gusanos llamados *Kessenchu*. Poco después su hermana Machi es también asesinada por un grupo de luchadores que pretendían provocar a Manji. Con lo cual éste propone un trato a Yaobikuni; si consigue matar a 1000 hombres que de verdad lo merezcan, se le concederá de nuevo ser mortal. Es por eso que decide ayudar a *Rin*, una chica de 16 años a vengar la muerte de sus padres que fueron asesinados por los hombres de la escuela *Ittoryu*.

Al principio, Manji cumple su misión a la perfección, es decir, matar uno a uno a los hombres que asesinaron a los padres de Rin. Pero poco a poco, conforme avanzan los hechos de la historia, Rin empieza a sentir remordimientos y a replantearse sus actos y si vale la pena seguir adelante con la venganza, pues piensa que la gente a la que Manji está asesinando por su causa también merecen vivir a pesar de todos sus crímenes.

Como veis casi todo el peso de esta historia recae en los personajes y sobre todo en el gran contraste que

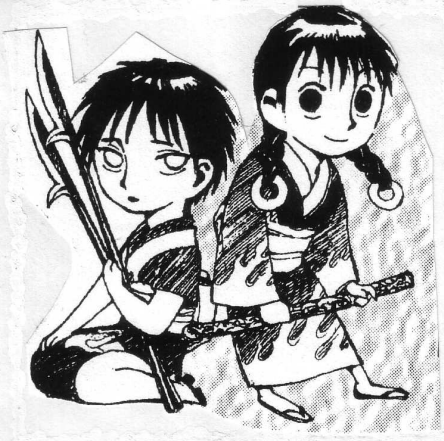
hay en el caracter de los personajes principales y su forma de ver las cosas. Manji es un hombre que sabe distinguir perfectamente entre lo que está bien y lo que está mal, sin embargo no tiene reparos en matar a nadie cuando es necesario. En cambio, Rin es todo lo contrario, odia a todos los que asesinaron a sus padres, pero a pesar de todo siente remordimientos por toda la gente que Manji ha matado ya. A partir de aquí es cuando la historia empieza a complicarse cada vez más por la aparición de numerosos personajes y una profundización cada vez mayor en las motivaciones que mueven a cada uno de ellos, haciendonos ver entre otras cosas que los "buenos" no son tan buenos ni los "malos"son tan malos.

Mugen No Junin es una historia contada de una forma muy seria, como casi todas las historias del Jidaimono, que a veces puede llegar a sorprenderte la dureza de algunas escenas, ya no por lo violentas que puedan llegar a ser, sino por la forma en que el autor las plantea. Si, puede que cortarle la cabeza a alguien en forma de cruz esvástica no sea muy real, pero los que hayan leído el manga saben lo que quiero decir. Por poner un ejemplo, **El Puño de la Estrella del Norte** (Hokuto No Ken), a pesar de toda la violencia que tiene, me parece uno de los mangas más infantiles que se están publicando actualmente en España.



El manga sigue publicándose regularmente en la revista Afternoon de Kodansha y ya va por su sexto tomo recopilatorio. La mini-serie de diez números que actualmente publica Norma recoge todo el material de los cinco primeros tomos (debido al éxito de ventas la han alargado dos números más). De momento la serie parece que funciona bastante bien tanto en Japón como aquí, por lo tanto, es muy posible que tengamos Mugen No Junin por mucho tiempo.

Resumiendo, Mugen No Junin es un manga excelente con un guión excelente y un dibujo excelente.
Probablemente estemos ante el mejor manga de todo este año 1997. Creo que con eso está todo dicho.



----------JAVIER LOZAR---

SHIN KIMAGURE LAS NOVELAS

"**Soshite a no Natsu no Hajimari**" (El inicio de aquel verano) Es el título de la nueva película de Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos para algunos). Esta película ha sido realizada tomando como base la novela publicada por *Shueisha* (Shin Kimagure Orange Road) cuyo autor es **Izumi Matsumoto** junto con **Terada Kenji**.

Esta será principalmente nuestro tema a tratar aunque, no obstante, a lo largo este artículo también comentaremos otras obras...

La novela continua después de la película "**Ano Hi Ni Kaeri Tai**" (Una difícil elección) colocada como último episodio de la serie "**Johnny y sus amigos**", emitida por **Tele 5**, en la misma Madoka y Kyosuke terminan saliendo juntos, la novela comienza desde ese episodio (no tiene nada que ver con el manga). Como hemos dicho antes, Madoka y Kyosuke comienzan a salir juntos, van a la misma universidad (**Uaseda**, *Tokio*), y posteriormente Kyosuke le confiesa a Madoka la posesión de sus poderes. Éste es aficionado a la fotografía como su padre y ha sido nominado para un premio de la universidad.

Eran buenos tiempos hasta que se cruzó un **Volvo Station Vagon** por en medio, ¡o por encima! de Kyosuke, éste al despertarse se siente bien, como si nada, hasta que se ve en la cama del hospital rodeado de Ayukawa, Master, Kurumi y Manami. Aparecen en escena el resto de la familia donde el abuelo (*Ojiichan*) tiene un papel importante es el que explica lo que le ocurre a Kyosuke, según el abuelo su alma tiene que volver al pasado exactamente antes de encontrarse con el "*tanque*" pero por un error, Kyosuke es enviado al futuro en vez de al pasado...

Por problemas personales (tengo una pistola en la parte superior de mi cuerpazo que amenaza con dispararse de un momento a otro) no os puedo contar el final, así que sólo os diré que la parte más cojonuda (para mí) es la de Kyosuke y Hikaru en la cama. Como ya os habréis dado cuenta por el pequeño problema anteriormente explicado espero que consigais una copia de la traducción de la novela. Bueno, puntos arriba o puntos abajo así es más o menos la primera novela de **KOR**.

Al parecer (alguien tan malo no desaparece tan fácilmente) me han pedido que hable, no sé por qué de la segunda novela de **KOR** que está realizada, en mi opinión, para gente más adulta como podéis observar en la siguiente frase sacada de la novela: "*Inmediatamente nos dirigimos hacia un Hotel cercano del aeropuerto, e hicimos el amor ferozmente*".

Ésta comienza cuando éstos tienen 22 años, osea se justamente donde termina la primera novela. Hikaru está en América haciendo unas pruebas de baile y Madoka por motivos que no voy a desvelar piensa, y acierta, que a Hikaru le ocurre algo (la secuestran). Todo ésto ocurre en Seatle y es mucho más notable en esta novela el tono de violencia.

SHIN KIMAGURE

Personalmente destaco como lo más importante en esta novela la escena en la que Kyosuke mata a una mujer con sus poderes. Ésta acción parece algo impensable en el Kyosuke que conocemos, por eso, como he dicho anteriormente, la violencia es superior en esta novela a otras relacionadas en el manga y el anime de Kimagure.

Finalmente me despido recomendandoos estas novelas (principalmente la segunda), y espero que para ver realizado este artículo (el primero) no me tiréis los trastos a la cabeza.Chao!

----------Shun---

Si deseáis consegir una copia de la traducción de las novelas es posible encontrarlas en internet en la siguiente dirección: Http:\\ www.geocities.com \\ tokyo \ towers \ 3840 \ Si no lo queréis hacer por éste medio escribir una carta al fanzine.

NEON GENESIS EVANGELION

¡Como Dios manda!

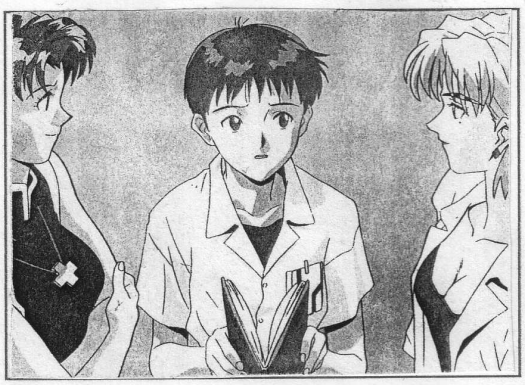
Neon Genesis Evangelion. En su génesis fue comentada entre el resto de series del momento recién horneadas en Japón, en una revista especializada cualquiera con una página de noticias o previews cualquiera sin más datos que los de costumbre en ese tipo de comentarios, ¡claro! ¡qué más vas a decir! Así que, como de costumbre, leías a medias las notícias y te fijabas en alguna serie en especial, fuera o no ésta, porque, como de costumbre (...permítaseme repetir la expresión...), tal vez esas series no se publicarán en España.

Pero ...¿influencia divina, tal vez?, el caso es que Evangelion apartó las aguas del mar del Japón como un enviado del cielo para caer milagrosamente ante nuestros incrédulos ojos (*por lo menos yo, aún no me lo creo*). Prosa bíblica aparte, algo divino tiene que tener una serie de TV para destacar en un país donde todo esto de la animación es tan corriente como el pan de cada día.

Realizada por el equipo Gainax, responsables también de Nadia, El misterio de la Piedra Azul y Winds of Honneamise entre otras, la serie comenzó a emitirse el 4 de octubre de 1995 convirtiéndose así en uno de los éxitos más grandes del anime de esta década y probablemente en la obra más aclamada de Gainax.
La historia nos traslada al año 2000 en el que la Tierra sufre el mayor cataclismo del que la humanidad haya tenido noticia jamás. Un inmenso meteorito choca contra la Antártida provocando así una subida del nivel de los mares y todo ese rollo.

Desaparecen gran parte de las islas del mundo, como consecuencia en tan solo un año la población mundial se ve reducida drásticamente a la mitad. Quince años más tarde parece que las cosas empiezan a volver a la normalidad, se recuerda la catástrofe con el nombre del Segundo Impacto y se construye un frente Geo (ciudad subterránea) bajo la llamada NeoTokio-3 a partir del cual se pretende restaurar el orden anterior de la humanidad. Aunque lo peor está aún por llegar. Casi inesperadamente unos misteriosos seres llamados Ángeles empiezan a surgir para atacar NeoTokio-3. Nadie sabe de dónde vienen ni qué pretenden con sus acciones, lo que sí parece seguro es que son los responsables del Segundo Impacto y que poseen una fuerza de destrucción impresionante que sólo puede ser contrarestada por NERV. NERV es una organización secreta creada por el Comité de Seguridad de las Naciones Unidas con el fin de defender NeoTokio-3 del ataque de los Ángeles. Para ello cuentan con los Evangelion, seres humanos artificiales por dentro aunque con aspecto externo de gigantescos robots de combate que, por su condición humanoide, hacen gala de una

flexibilidad ¡que ya quisieran muchos Gundam, ya! Eso es por su condición humanoide pero pese a su condición humanoide, estas maravillas necesitan el apoyo humano de unos pilotos que establecen una conexión aún indefinible con el robot siendo los dos, uno (*para definir esta unión algunos articulistas prefieren utilizar el término* linkados, *aunque yo pienso que es una esnob-gilipollez internetera que lía más la pelota a los lectores en vez de aclararles las cosas*- ea, tío...¡no todos somos unos *surfers* de la *telaraña*!- IDX).



Pero lo mismo que se dijo de Gundam se puede aplicar a Evangelion: Evangelion no es una serie de bonitos robots, Evangelion es una serie con bonitos robots. Y de verdad que es una definición ahorrativa pero bastante exacta y que me ayuda a explicar la singularidad de esta maravilla animada. No se podía esperar menos de la autoría de Gainax que una serie como Neon Genesis Evangelion, una lección maestra de guión original trabajado y el paradigma de una historia -tan excelente- narrada de manera soberbia. Tan sólo con ver los tres primeros capítulos se puede apreciar que todo en ellos está en un perfecto orden, tanto el planteamiento de la trama argumental o algo tan básico como la presentación de los personajes ha sido cuidado por los señores de Gainax para ofrecer a los aficionados de la animación japonesa una serie con la que se puedan sentir en el séptimo cielo. La cosa que todos estábamos esperando, el milagro que necesitábamos, el milagro Evangelion.

Conoce Evangelion...

Aquí os ofrecemos una relación de algunos de los términos aparecidos en Neon Genesis Evangelion. Algunos de ellos, y más a los que halláis visto la primera película por lo menos, ya os sonarán pero esperamos daros aquí algún detalle extra, novedoso o aclarativo, para que conozcáis mejor esta fantástica serie (y para que desconfiéis de las traducciones baratas).

Segundo Impacto :

Este es el nombre en código que se usó oficialmentepara ocultar lo que sería el primer ataque del Angel (o "Shitou", ver más adelante). Ocurrió en una base de investigaciones de la ONU situada en la Antártida entrado ya el año 2000. El Angel se autodestruyó provocando un derretimiento de la Capa Polar de la Región Sur aparte de un trastorno climático global. La mayor parte delas ciudades costeras quedaron inundadas y ecosistemas enteros desaparecieron (chungo, ¿no?).

Shitou /Angel /Apóstol :

Estas máquinas biomecánicas de guerra son en realidad humanoides, alcanzan su forma "adulta" sometidos a altas temperaturas (en ambientes como pudiera ser el interior de un volcan) y una vez creciditos adoptan cualquier forma programada por sus creadores.
Se ha descubierto que el código genético de estos seres es en un 99.89% similar al de los humanos, aunque los componentes químicos son diferentes. El mundo no está al tanto de la existencia de estos Angeles (Shitou o Apóstoles, como prefiráis) ya que el Segundo Impacto fue mostrado públicamente como un impacto de meteorito.
¡Tres por uno! Oferta rechazable la que nos ofrece la edición de Evangelion en España. Por un lado se nos brinda "Angel" en el anime (que la habrán importado del inglés), por otro "Apóstol", que aparece en el manga y por último "Shitou", la versión nipona y la única (por cojones) correcta. La *verdadera* traducción de Shitou es Apóstol, para que se enteren los yankees (y los traperos que traducen de la edición americana).

Evangelion

Un arma humanoide creada por NERV después del Angel responsable del Segundo Impacto. Los EVAs se pilotan mediante control mental y mecánico-manual, esto necesita una sincronización especial entre el piloto y la unidad EVA. Una de las increibles características es que a pesar de su aspecto son

extremadamente ágiles y poderosos, además son auto-reparables. La única pega es su limitada energía de reserva: de cinco minutos en uso regular y de un minuto en usos límite. Afortunadamente, es posible utilizar un cable de alimentación de larga distancia para misiones que lo requieran.

"NIÑOS"

Así llamados, los pilotos de las unidades EVA sólo tienen 14 años de edad, un dato intrigante teniendo en cuenta que el primer ataque del Angel ocurrió hace 15 años. Dicen que "Magii" (suponemos que sea algún super-ordenador con el que eligen a los "niños") únicamente a conseguido tres posibles pilotos lo suficientemente preparados para subirse a los EVA: Rei Ayanami, Shinji Ikari y Asuka Langley.

TOKIO -3

El tercer Nuevo-Tokio fue construido al sureste del Tokio original y sirve como cubierta para ocultar el Cuartel General de NERV. Los "rascacielos" de esta ciudad pueden ocultarse bajo la superficie para protegerse de los combates de defensa y para reparaciones. Algunos de estos edificios son sistemas de elevación para los EVAs así como de sus complementos y accesorios.

NERV

La organización NERV sólo es conocida por la humanidad como una unidad de las fuerzas de la ONU. Su verdadera responsabilidad es detener los ataques de los Angeles.
Curiosamente los nombres de los Tres Reyes Magos: Melchor, Gaspar y Baltasar; sirvieron para bautizar a los tres super-ordenadores que ayudan a mantener en funcionamiento de NERV y Tokio-3.

Relación de Personajes...

Me gustaría presentaros la que para mí es una de las maravillas de las que se luce en ofrecer Neon Genesis Evangelion: sus personajes. La faceta humanizadora de Gainax en este campo ha sido merecidamente reconocida por el pueblo Nipon y nosotros, que aún con más de media serie por editarse en España ya nos estamos quedando de piedra, no sabemos lo que se nos hecha encima. Un milagro, ya te digo.

SHINJI IKARI

Llamado el tercer Niño, con catorce años y como piloto del EVA 01 se nos muestra a éste atípico protagonista. Una mezcla de persona tranquila, dócil y reservada con algún tipo de temor de relacionarse con su entorno social. (¡¡Un capullo, un mocoso de mierda y un cobarde asqueroso!! Manejable y conformista, carece de cualquier principio de autoestima y eso le convierte en fácil objetivo de Misato, ¡sometiéndole merecidamente a un régimen de esclavitud doméstica!...-*se nota que no me agrada demasiado el personaje, ¿verdad? Bueno, no me hagáis caso, ¡sólo era un comentario personal!*-). Aparte es el hijo del Jefe principal de NERV, Gendou Ikari y de Yui Ikari, ambos científicos y creadores de los Evangelion. La muerte prematura de la madre de Shinji y el posterior abandono de su padre han marcado mucho el caracter de este chico callado y retraido. (...¡retardado, diría yo!).

REI AYANAMI

Primer Niño (usaré el término en masculino como generalización. En japonés carece de género), tiene catorce años y pilota el EVA 00. El personaje de Rei es un auténtico misterio. No se sabe ni de dónde viene, ni quién es... sólo que es la primera persona que pilotó un Evangelion.
Al igual que Shinji, Rei es retraida y apenas habla. Ésto es debido a que ha aceptado con resignación su destino, es decir, a tener una muerte cercana en cualquier momento, como resultado ella no se abre a los demás, excepto al Jefe de NERV Gendou Ikari.
A Rei lo único que le importa es pilotar lo mejor posible su Evangelion 00.
Como dato, es el personaje más votado por el público japonés.

Asuka Langley Shoryu

Segundo Niño, catorce años y piloto del EVA 02. Si Rei no parecía tener ningún ánimo ni carácter, Asuka tiene más que de sobra para las dos. Es una impulsiva chica Japonesa/Alemana que goza de tanta confianza en sí misma que toca el punto de la arrogancia egotista.
Piensa que todos los chicos le quieren tomar la delantera.
¡Al parecer le encanta "pinchar" a Shinji!

Gendou Ikari

Fundador de NERV y director en Jefe. El dedicarse en cuerpo y alma a su misión le a convertido en una persona fría y despiadada por necesidad. Si es que tiene algun sentimiento hacia su hijo Shinji, desde luego sabe ocultarlo, pasa bastante de él. Se relaciona más con el Primer Niño Rei Ayanami.

Misato Katsuragi

Jefa de Operaciones de NERV. Shinji y (posteriormente) Asuka viven en su casa. En principio puede resultar irresponsable, ¡un cargo tan importante para una mujer tan dinámica y con ese extraño sentido del humor!, pero esa imagen desaparece una vez que la has visto en acción (aunque su pasión por la cerveza te hace dudar).

Misato tiene una cicatriz en el pecho como recuerdo del Segundo Impacto (vivía con su padre en la Antártida en aquel momento).

Ritsuko Akagi

Directora de NERV. Es amiga íntima de Misato, a pesar de no estar conforme con la actitud indisciplinada de ésta. Los rumores dicen que se siente atraida por el padre de Shinji.

Kouzou Fuyutsuki

El segundo comandante de Gendou, un hombre mayorcito y sereno.

Kaji Ryouji

La faceta de este apuesto joven en NERV es la investigación. Misato y Kaji mantuvieron una relación hace tiempo, en la cual Misato alternaba unos profundos sentimientos hacia él y un odio hacia su corage. Kaji fue el entrenador y mentor del Segundo Niño Asuka Langley en Alemania.

Maya, Makoto y Shigeru

Estos tres personajes son el personal de operaciones que, bajo el mando de Misato, trabajan en el funcionamiento de los EVAs. Maya maneja la tecnología de los EVAs, Makoto es el segundo comandante de Misato y Shigeru se ocupa de las comunicaciones. (en ésta imagen podéis ver a Ritsuko con *Maya*).

Touji Suzuhara

Uno de los compañeros de clase de Shinji. Tiene un caracter muy temperamental, eso le hace ser una persona algo dificil de gustar al principio pero es un gran amigo una vez que te has ganado su confianza. Prueba de ello es su amigo Kensuke.

EVANGELION

KENSUKE AIDA

Otro de los compañeros de Shinji y amigo de Touji. La palabra que mejor sirve para definir a Kensuke es "otaku", del video y lo militar, parece que siempre lleva encima su videocámara.

PEN-PEN

Este pingüino calienta-agua es la mascota de Misato. Tiene un lenguaje limitado. El elemento metálico de su espalda (la "mochila" esa que lleva) es una unidad de enfriamiento.

Neon Genesis Evangelion: El Manga

-YOSHIYUKI SADAMOTO SE LA JUEGA CON LAS VIÑETAS -

Más que noticia de que una serie innovadora y magistral como es Evangelion tuviera la posibilidad de editar una correspondiente versión en manga, la noticia hubiera sido que no la tuviera.

Como todo el mundo sabe (y me refiero al globo terrestre), Neon Genesis Evangelion, la serie de fin de siglo en Japón, apareció cambiando los esquemas y renovando un género, fundando toda una Evangelion-manía en los aficionados japoneses y todo ese rollo. O sea, que era casi improbable que la afición nipona permitiese un vacío tan grande de Evangelion en la estantería.

Porque Gainax (y aunque no sea seguro me apuesto los mismísimos a que sí), como en taaantos oootros casos, sabían en qué tierra pisaban. Pero Yoshiyuki Sadamoto sí que pisaba en tierra conocida, el diseño de personajes (y al igual que lo antes citado sobre el éxito Evangelion, es tontería remarcar lo cojonudo que és).

Como todo buen diseñador de personajes integrante en un equipo de animación de fama mundial, Yoshiyuki nos deleita con una línea sin recargar, que dice lo que hay que decir, caracterizando a esos personajes de su (bendita) creación entre páginas de diseño clásico, y digo clásico por que no es dificil encontrar planteamientos de página similares. En definitiva el grafismo es lo que una adaptación del anime de Evangelion al manga necesita. Poco que decir que no estéis hartos de oír del guión, bueno, debo señalar (a los que no lo sepan aún) que el manga no es una adaptación de medida milimétrica de los diálogos y situaciones de la serie de TV, sino que tiene diferencias muy de agradecer. Así, puedes tragarte (a buen gusto) los tres primeros capítulos de la versión animada y de postre una ración de Sadamoto en manga que, como guinda, puede ser hasta un complemento ideal para la serie.

No voy a decir algo como "si no tienes el manga de Evangelion eres un fuchikoma con fimosis" o algo por el estilo (aunque lo considero entre los mejores que se publican y el perdérselo debería tener cárcel), simplemente que os lo dejen u os lo leáis de alguna manera para que os forméis vuestra opinión. Personalmente, lo recomiendo por el bien del mundo.

Y como mi vena crítica no va ha dejar pasar ciertas cosas... ¡¡Que la serie se llama Neon Genesis (sin acento) Evangelion, ¿qué pasa, es que los traductores del cómic no son ni del rastrero tipo que chupa de internet?!! No, si al final va a pasar como en Bastard!!, que después de 14 tomos y cuando hasta el último dragonbaboso

(es un decir) sabía que los nombres de los personajes estaban mal traducidos, van, te lo dicen en ese tomo 14 y en ése, los anteriores, y los que quedan por salir sigue todo igual de mal.
Pues hay algo que me jode, hablando de los nombres y del cómic de Evangelion....
Invito a los traductores del cómic a leerse este dossier...¡antes de seguir con la chapuza! Así evitarán la vergüenza públicxa a la que se someten llamando Ichii a Misato (pero debido a que sólo es solicitada por este nombre por superiores como Genzou o Ritsuko, tal vez sea un título oficial no traducido,¡qué güevos que tienen!), Fuyusuki a Fuyutsuki y Rikko a la que deberían llamar Ritsuko y alguno más que saldrá por ahí. ¡Que no!¡Que no se puede ir al restaurante japonés de la avenida y que te traduzca nada menos que Neon Genesis Evangelion el cocinero. ¡que habemos lectores y merecemos un respeto! Eso no se hace, ¡malos, más que malos! (...que sois muy muy malos y...).

Maná de Neon Genesis Evangelion :

-MERCHADISING -

¿Qué decíamos del éxito de Evangelion? No me acuerdo, bueno, da igual. Queridos lectores consumistas, aunque no queráis Evangelion os vais a inundar la habitación de Shinji y Co. más algún EVA 01. Un Diluvio Universal que amenaza los números rojos de muchos de nosotros.

Aparte del cómic y de la serie de anime y los omniexistentes posters y banderas tenemos las tipicas tartjetas, Trading o P.P Cards (creo que existen 4 colecciones distintas: unas mejores y otras menos buenas), las figurillas de vinilo (con fama de estar muy bien modeladas) y otros materiales, barajas (tres modelos conocidos) y alguna bolsa de pegatinas.
También hablan (en las últimas páginas del nº2 del cómic de Evangelion) de colecciones de pins, el guante oficial de Misato*¡¿?!* (cualquiera se fia de lo que dicen), puzles de 8000 pelas y hasta (según mi información) maquetas desde 3500 **hasta 15000 pts.** (¡la hostia!).
Esta ha sido una relación escueta y serena de posibles curiosidaddes materiales de la serie de Evangelion (posible llegada a España, claro)
Mi falta de conocimiento sobre el extenso catálogo de merchadising Evangelion me impide detallar este apartado, en fin, cuidado con los fines de mes. Yo me voy a buscar mis bolsillos que al oír lo de las maquetas se me han escapado corriendo.

-"*¡Eh, volved, no voy a haceros ningún daño!*".

¡¡¡AMÉN!!!

Al fin he llegado al final del dossier de Neon Genesis Evangelion, el artículo estrella del nº1 de Kiyamii. Por cierto, Lázaro te corrijo diciendo que yo he resultado ser el último en acabar.
Espero que este dossier os resulte de interés y tened en cuenta que para saber lo que es Evangelion hay que verlo, y leerlo del orden de 4 a 5 veces antes de que salga el siguiente número, conocer a los personajes y quedarse pillado con la historia esperando otros tres capítulos de la serie de anime.
Como es mi serie preferida no me queda más que recomendarosla: - "tomad, ved y leed todos de ella, por que esta es la mejor serie que os podéis echar a la cara hoy".

----------IUDEX---

(Agradecimientos a Javi por el argumento, a Sonia Fernández (nuestra principal colaboradora) y Carlos por complementos generales al artículo). ***¡Por fin!***

FOREVER, CITY HUNTER!!

-La última aventura de Ryo-

En el momento de empezar a hacer este artículo (con muchísimo retraso, por cierto, lo siento chicos) dos son los sentimientos que me invaden: el primero, la nostalgia, pues allá por el 93 ya intentamos hacer uno para el primer **Minami** (que por cierto resultó una chapuza por la escasa cantidad de información que teníamos) y esto me trae enormes recuerdos; el segundo, el miedo, pues **City Hunter** es una serie sobre la que ya ha escrito todo cristo, así que no sé si estaré a la altura a la hora de hacer algo nuevo y distinto. Pero esas sensaciones pasan pronto, la primera animado por el contraste que supone el ver que de no saber nada he pasado a conocer todos los datos al detalle, lo cual significa que las cosas han mejorado; y el segundo porque mi estilo es bastante particular, lo que unido a lo completo que voy a hacer el artículo (o al menos a intentarlo) supongo que servirá para que surja algo nuevo y que nadie haya comentado antes. Y si no lo consigo o cometo algún error, pues qué coño, para eso esto es un fanzine. Allá vamos:

Lo primero es lo primero: Tsukasa Hojo y sus otras obras

Nacido allá por el 5 de marzo de 1959 en el distrito de Fukuoka (en Kyushu), se dedicó a estudiar diseño industrial hasta que, en 1979, ganó el 18º premio Tetsuya (organizado por la editorial *Shueisha Shukan Shonen Jump*) con la obra **"Space Angel"** (su ópera prima), lo que le hizo pensarse eso de dedicarse al manga. Pero no sería hasta dos años más tarde que el mundo vería los primeros dibujos de **Cat´s Eye** (serie que emitió A3 con mayor o menor fortuna), aparecida en el Shonen Jump y en la que relata las aventuras de tres bellas ladronas profesionales. Más tarde, en 1985, vería la luz su prácticamente desconocida obra **City Hunter** (¿le suena a alguien?, porque a mí desde luego no), que comentaré más adelante. Entonces vinieron una serie de historias cortas recopiladas en los tomos **Tenshi No Okurimono**, **Sakura no Hana Sakukoru** y **Shonentachi No Ita Natsu**. Lo último que conocemos de Tsukasa aparece en 1995, tiene por nombre **Rash!** y que narra las andanzas de la macizorra doctora *Yuki Asaka* en la cárcel de su pueblo natal (y pensar que cuando intentamos hacer el artículo para **Minami** no sabíamos ni los nombres originales de los personajes, ah, qué tiempos).

Ahora sí: City Hunter

Pese a que oficialmente se creó en 1985 (fecha en la que apareció la primera aventura de la serie regular), el auténtico **City Hunter** comenzó ya en 1983 con un tanteo que realizó el autor pese a estar todavía trabajando en su serie Cat´s Eye. El capítulo-sondeo se llamó *City Hunter: XYZ*, y le gustó tanto al amigo Hojo que no mucho más tarde aparecería también *City Hunter: Double Edge*. En ambas los protagonistas eran los que conocemos, es decir, *Ryo* y *Kaori*, pero a éstos no se les daría un pasado, familia, origen o similares hasta que la serie regular vio la luz en el anteriormente comentado año de 1985 (este párrafo va dedicado a mi buen amigo Antonio Valentín, ¿te he aclarado lo de la fecha de esas dos historias?).
Como cualquiera debería saber (más que nada por lo sobado de la serie, no porque quiera ir de Otakuguai (eso es jurisdicción de Kaze no Kami y Brahma (es un chiste privado, no os preocupéis si no lo entendéis)), **City Hunter** cuenta las aventuras de *Ryo Saeba* (Coque Saeba en la ¿versión? de Tele5) y su compañera *Kaori Makimura* (Julia Makimura en la idem), un profesional (como la copa de un pino, añado) que se encarga de resolver los entuertos de toda aquella bella señorita (sólo acepta encargos de ese restringido sector de la humanidad) que lo reclama poniendo el anuncio XYZ, obviaré comentarios a lo más o menos divertida que es la serie y esas cosas pues, como digo, eso está ya más que discutido. Este magistral manga duraría hasta que a finales del 91 Hojo decidió finalizarlo en lo que sería el último capítulo del tomo nº 35 (y no el 34 como por error coló Óscar (Valiente para los no iniciados (vale, ahora sí que he ido de Otakuguai)) en el último City Hunter publicado

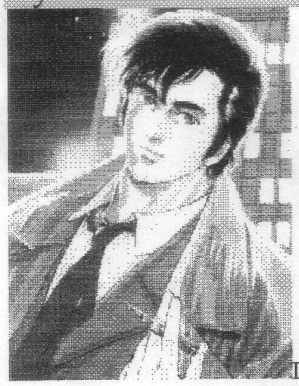
en España (que, por eso de dar datos estúpidos que a nadie le importan pero que hacen ver que uno se ha documentado, era el 29). Como balance, **City Hunter** nos dejaba con los susodichos 35 tomos recopilatorios, 4 series televisivas (o una serie con distintas etapas, a saber **City Hunter** (51 episodios, de los cuales *Tele5* ¿emitió? 39 para que luego *Cartoonia* reeditara los 9 primeros igual de mal (supongo que ya estará más que comentado el escándalo de que el capítulo de presentación de Kaori fuera después del de la muerte de su hermano y consiguiente decisión de unirse a Ryo, pero por si no yo lo suelto (Jur, jur, estoy decidido a convertirme en un Otakuguai tan bueno o mejor que Brahma))), **City Hunter 2** (65 capítulos, y juraría que la otra noche cuando volví a casa (hablo de las 5 de la mañana) estaban echando uno en *Tele5*, pero no lo puedo afirmar porque estaba demasiado ciego y quizá lo que viese se confundiese con mis más ocultos y pervertidos deseos), **City Hunter 3** (13 episodios) y **City Hunter '91** (otros 13)), y cuatro películas, dos para televisión (**Hyakuman** (El hombre de un millón de dólares) y **Bay City Wars** (pues eso, Las guerras de Ciudad Bahía (o eso espero, que mi english is no good)), que son más o menos como capítulos largos, y otras dos para cine (**City Hunter** de imagen real, nada menos que con Jackie Chan como Ryo (con lo que cambia las armas por las artes marciales (¡¡¡¡Arcade-kun ha prometido pasármela!!!! ^-^)) y **Ai To Shukumei No Magnum** (La magnum del amor y del destino o Una magnum destinada al amor, no estoy seguro (es que, si mi english is no good imaginad mi japonés)), una peli que no he visto pero que dicen que es la hostia en bicicleta subiendo los Lagos de Covadonga) que son por su mayor duración y destino a pantalla grande más elaboradas. Pero, el *Forever, City Hunter!!* con el que Tsukasa despedía la serie no podía ser más profético, ya que a principios del 96 apareció **City Hunter: The Secret Service**, una pequeña joya que comentaré más adelante. Paso que añadir nada sobre la calidad del guión y del dibujo más que nada porque ya está todo dicho y porque llevo 1069 palabras y aún no he empezado a comentar el tomo 35 (que era la idea original de este artículo).

Aunque lo que sí haré es comentar un poco la banda sonora de dicha serie, más que nada porque como durante una época comentaba bandas sonoras en Neko y Otaku y se me consideraba un entendido me sale de la punta del capullo recordar esos viejos tiempos.

La banda sonora original de **City Hunter** es medianamente extensa y francamente buena, con lo que si me pusiera a comentarla y dar datos necesitaría dos veces el espacio que ocupa este artículo o más, así que tendré que resignarme y simplemente decir que cada serie y película tienen su propio CD, existiendo luego varios discos de mezclas (a destacar los **Dramatic Master** (para mí lo mejor de lo que nunca he encontrado en el mundo de la música de anime)), y no pudiendo evitar resaltar canciones como **Get wild** (el célebre primer ending), **Just like magic, Midnight lightning, Runnin´to horizon** y, sobre todo, el mejor tema que jamás he oído y que probablemente nunca escucharé en una B.S.O. de anime: **Angel night** (y ya está, ¿veis?, no era para tanto).

Uf, uf, sigamos, ahora: los personajes

Ryo Saeba



De edad y nacionalidad desconocidas, de muy niño sufrió en Sudamérica un accidente de avión en el que murieron sus padres (razón por la que desconoce todo su pasado). Allí fue recogido por *Shin Kaibara*, un malo muy malo (sí, de esos que merecen una muerte atroz) que a base de drogas y caña por un tubo lo convirtió en una máquina de matar. Tras luchar en una de las muchas guerrillas que por allí abundan (durante las cuales conoció a *Umibozu*, pero eso lo contaré en la historia de este entrañable personajillo), Ryo se somete a una cura de desintoxicación para librarse de esa muerte en vida (algo que de hecho recomiendo y apoyo, drogas NO, vida SÍ) y huye a Estados Unidos para más tarde establecerse en Japón. Como dato meramente anecdótico, y para que veáis que mis frases no las escojo al azar, comentar que durante el transcurso de la serie Ryo y Shin se vuelven a encontrar, sólo para cumplirse mi pronóstico, esto es, que como Shin merece la muerte, pues el amigo Ryo me quiere dar el gusto y lo mata.

Ryo mide 191´4 cm., pesa 77 kg., tiene grupo sanguíneo AB y suele utilizar un Colt Python Magnum 357 (un peaso pistola, para que nos entendamos).

Cómo no, comentar que Ryo está más salido que yo, siendo su debilidad por las mujeres su único punto débil.

Kaori Makimura

Nacida el 31 de marzo de 1967, su verdadero nombre es **Kaori Tachiki**, y la razón de su falso apellido es para ocultarle su origen, ya que es hija de un criminal que muere durante una persecución. El policía perseguidor, sintiéndose culpable, la recoge y adopta, cambiándole el apellido para ocultar su origen y pasando así Kaori a formar parte de la familia Makimura. Años más tarde, y cuando su hermanastro **Hideyuki** (Ernesto) muere en uno de los primeros capítulos (aunque no sin antes contarle la verdad de su pasado a Ryo), Kaori decide ser la nueva socia de Ryo (no sabía en lo que se metía).
De nuevo cómo no, decir que Kaori está perdidamente enamorada de Ryo (al igual que éste de ella) pese a lo cual no tiene problemas en clavarlo en el suelo con mazos que oscilan entre 1 y varios millones de toneladas cada vez que éste ser propasa un poco con cualquier bella fémina.
Kaori mide 168´9 cm., pesa 53 kg. y tiene grupo sanguíneo 0+.

Umibozu

Llamado Psi-Ghost en la, ejem, versión española, su verdadero nombre es **Hayato Izyuin**, aunque es mundialmente conocido como *Halcón*, apodo con el que se le conocía cuando era un mercenario que luchaba en las guerrillas de América del Sur. Precisamente fue allí donde conoció a Ryo (viniendo aquí la explicación de por qué siempre usa gafas de sol, en ese "encuentro" Ryo le dañó los ojos). No se sabe por qué Umibozu consiente que lo llamen así (el mote se lo puso Ryo) ya que "Umi" significa "monstruo marino" y "Bozu" es un monje budista que se rapa la cabeza, misterios de la vida (eso sí, Kaori es muy respetuosa y siempre le pone el "san" detrás).
Umibozu está muy unido a *Miki* (ver más abajo), lleva la cafetería Cat´s Eye (se ve que Tsukasa se quería hacer autopublicidad), suele usar bazookas y tiene un pánico atroz a los gatos, circunstancia que Ryo aprovecha siempre que puede para reírse de él.

Saeko Nogami

Conocida por estos lares con el nombre de *Silvia*, es una guapa policía que sabe valerse de sus encantos (es decir, prometer de uno a varios polvos) para conseguir la ayuda de Ryo en los casos más difíciles (el día que Ryo la pille por banda...)
También aparecen sus hermanas, aunque con bastante menos frecuencia (Gerardo, ¿te acuerdas de cuando creíamos que Saeko y sus hermanas eran las protagonistas de Cat´s Eye que también intervenían en City Hunter?, ah, cómo han cambiado las cosas y los tiempos...)

Miki

Lleva la cafetería Cat´s Eye junto con *Umibozu*, con el que tiene una particular y misteriosa relación a raíz del inexplicable apadrinamiento de éste hacia ella (que pretendía ser en la sombra pero que ella acaba descubriendo). Más adelante se revelaría la conexión que éste tenía con su padre y cómo ya de niña salvó su vida.
Aunque apareció en los capítulos emitidos en España (en la saga de dos capítulos en los que Umibozu pide ayuda a Ryo para proteger a una joven me parece que violinista) no consigo recordar el nombre que le pusieron, lo siento.

Mick Angel

Es un Ryo Saeba en versión yankee. Amigo de éste, aparece ya avanzada la serie, por lo que no sé demasiado sobre él salvo que parece estar enamorado de Kaori.

Por fin: la última aventura de Ryo

Finalmente llego a lo que originalmente quería que fuera el artículo, es decir el comentario del tomo 35 (último) de **City Hunter**, ya que eso era un proyecto que tenía para el nº5 de **Minami** (de ahí ese significativo dibujo en la portada (los que habéis comprado dicho ejemplar sabéis lo que digo y los que no no sois dignos de estar leyendo esto, corred a buscarlo (o mejor a pedírmelo, porque en las librerías se

agotó hace tiempo)), que en su día no pudo ser por falta de tiempo y que ahora tengo la posibilidad de ver cumplido.
Pero como llevo 2092 palabras voy a resumir un poco y comentar tan sólo la última última de sus aventuras (y además muy de pasada, snif), es decir la tercera del tomo, la que tiene por título **"Campanas de boda"** (ni que decir tiene que voy a destripar la serie, así que si alguien tiene la más mínima esperanza de verlo publicado aquí algún siglo y desea esperar que se salte este apartado).
La historia comienza con unos preparativos de boda que sólo se ven enturbiados por la preocupación que a Umibozu le causa el ver la noticia de la llegada a Japón del famoso y poderoso shogun militar *Haran Kroy*. Pero la vida sigue y pronto vemos a Miki vestida de novia (preciosa, por cierto) y a Umibozu... de chaqué, ¡¡él es el novio!! (no os riáis, que ya se encarga Ryo de reírse por todos nosotros); la boda transcurre sin más problemas (salvo el humo que desprende la cabeza de Umibozu) y la feliz novia lanza el ramo a sus acompañantes, siendo Kaori la afortunada.
Mas el ramo nunca llega a sus brazos, pues una bala lo destroza en su camino hacia Miki. Ryo corre ipso facto en pos de los tiradores seguido por Umibozu, pero descuidan la retaguardia y otro grupo asaltante captura a Kaori para vergüenza de Mick que se había propuesto protegerla. El combate final se acerca.
Nos encontramos entonces con que *"Campanas de boda"* no era el último capítulo, ya que aparece la portada, con fecha de noviembre del 91, de un episodio titulado *"Forever, City Hunter!!"*, frase que no recuerdo haber mencionado antes (la edad, el alzeimer... ya sabéis).
Mientras Miki lucha por su vida en el hospital, Ryo y Umibozu van dando cuenta de los guerrilleros, pero son muchos y avanzan muy lentamente, por lo que deciden separarse: Umibozu se encargará de las fuerzas de defensa y Ryo se adentrará hasta el corazón de la operación.
Cuando Kroy recibe el aviso de que están perdiendo, ata a Kaori a un poste y amenaza por un altavoz con matarla si Ryo no se presenta y arroja las armas. Éste, sin posibilidad de elección, acepta, mas con un as en la manga: atados a la espalda y piernas lleva dos bazookas.
Cuando Kroy está a punto de matarlo, Ryo saca los bazookas y dispara, estallando el pánico pues cuando los proyectiles exploten todos morirán. Sin embargo la explosión no se produce ya que Ryo los había inactivado, aprovechando éste la confusión que se crea para recoger su Magnum y empezar una escabechina

que sólo termina cuando el único en pie es Kroy, a quien deja K.O. de un golpe (evidentemente todo esto dramatizando, con pausas críticas y demás parafernalia, pero es que no puedo narrarlo todo al detalle como a mí me gusta (y como hacía en Minami) por la falta de espacio y de tiempo (me queda menos de un cuarto de hora para que vengan a por esto, y soy el último)).
Ryo se reúne con Kaori sólo para que veamos cómo Kroy se recupera y apunta a Ryo, mas el único sonido que se produce es el de una enorme piedra que Umibozu (que ya había acabado con los demás) estrella en su cabeza.
Probablemente por primera y última vez en su vida, Ryo consiente en que Umibozu se considere salvador, ya que éste estaba apuntando a Kroy desde un primer momento y pese a estar abrazando a Kaori (desde luego el tacto no es el fuerte de este chico).
La historia termina, tras saberse la salvación de Miki, con un tierno abrazo entre los dos protagonistas (el que por cierto adorna la portada del nº5 del maravilloso fanzine Minami (es que aún no me había hecho demasiada autopublicidad)) en medio de un precioso paisaje que rápidamente se transforma en un entorno urbano que da paso a las últimas 12 páginas de **City Hunter**, una mini historia sin diálogos en las que vemos cómo Kaori, tras comprobar que tienen un mensaje de XYZ, levanta a Ryo, lo pone en marcha y, bajo la divertida mirada de Mick Angel y su prometida *Kazue* (creo que una de las hermanas de Saeko), tras tener que librarlo (de no muy buena manera) de Saeko (quien de nuevo intentaba embaucarlo usando su peculiar estilo) y visitar la Cat´s Eye para ver a Miki y

Umibozu, se sumerjen en la magia de la gran ciudad en una ilustración cuyo fondo nos hace un breve recordatorio a lo que ha sido la serie. Por último, un mensaje: *"See you again"*.
Ya he dicho antes que no quiero comentar nada de la evolución del dibujo ni cosas por el estilo porque ya están muy pasadas (y aparte son innecesarias, pues si al comienzo de la serie dibujaba tan de puta madre imaginad al final) y no quiero meter cosas demasiado subjetivas porque eso era lo que me faltaba, ponerme a divagar cuando ya llevo más de 3000 palabras, pero es que de verdad que sería un crimen si no comento que este último tomo (y en especial la historia comentada) es una verdadera obra maestra en todas y cada una de sus viñetas, y yo no digo eso de cualquier dibujo.

Lo último (de verdad de la buena) de City Hunter

Entre el "Forever, City Hunter!!" y el "See you again" se hacían presagiar nuevas apariciones de nuestro detective favorito, cosa que se vio confirmada a principios del 96 con **City Hunter: The Secret Service**, película que paso a comentar brevemente como punto y final a este (extenso) artículo... O mejor no, de qué hostias os sirve a vosotros saber que Ryo recibe la misión de proteger en secreto a la hija de un candidato a la presidencia de un país sudamericano para que no puedan hacerle chantaje unos antiguos compañeros suyos quieren que les revele el paradero de... y etc, etc, simplemente, si podéis vedla, cualquier otra cosa sería poneros los dientes largos.
Baste decir que su hora y media de duración dan para poder profundizar bastante en el pasado y personalidad de los personajes de nueva aparición, por lo que la peli gana en realismo; por no mencionar que el dibujo, si bien no mucho mejor que el de la serie (al fin y al cabo los diseños base son los mismos) sí que está más cuidado, notándose sobre todo en los rasgos y sombras de los primeros planos. Sobre la banda sonora, me ha decepcionado un poco pues es bastante normalita (especialmente el intro, que es patético), aunque se compensa con el tema de acción de los momentos finales cumbres, y es que cuando vemos a Ryo encararse al helicóptero con los compases más fuertes de fondo... ¡¡jarrrllll, ese es mi City Hunter!!
Y no puedo dejar de remarcar el maravilloso trabajo de *Akira Kamiya*, doblador original, aprovechando también para hacer mención al encargado de realizarlo en la versión española, pues ambos consiguen sobrellevar de manera magistral los constantes cambios entre su personalidad de viejo verde salido y su porte de héroe de película que siempre llega salvador en el último momento, cosa que no es nada fácil y que hacer merecer la pena sólo por ver el show que son estos cambios radicales.

Conclusión

Bastante simple y evidentemente nada innovadora: que no desperdiciéis la más mínima oportunidad de ver/leer a nuestro querido "*mokkori-man*" ("mokkori" es la palabra japonesa para definir "sexo", y es que Ryo la usa del orden de 7 veces en cada frase). Si lo hacéis creo sinceramente que os perdéis una de las mejores cosas que nos han llegado jamás a España.
Me he pasado bastante tiempo (total, llevo más de 3 horas con este monstruo, así que no me importa un poco más) pensando en un final adecuado para el artículo de esta inigualable serie, pero es que, por mucho que quiera evitarlo por su falta de originalidad y porque seguramente ya lo habrán usado muchos otros, no cabe hacerlo de otra manera, es tan inevitable como su perenne recuerdo en nuestras mentes...
Ryo, gracias por todos estos buenos ratos y...
FOREVER, CITY HUNTER!!

Lázaro Muñoz

(Mis agradecimientos (y los del fanzine entero) por este artículo, Lázaro. Te lo digo en serio -Iudex, a las 0:49 a.m. (y lo que aún me queda!- (no estoy acostumbrado a estos horarios de curro nocturno).

MANGA WARS

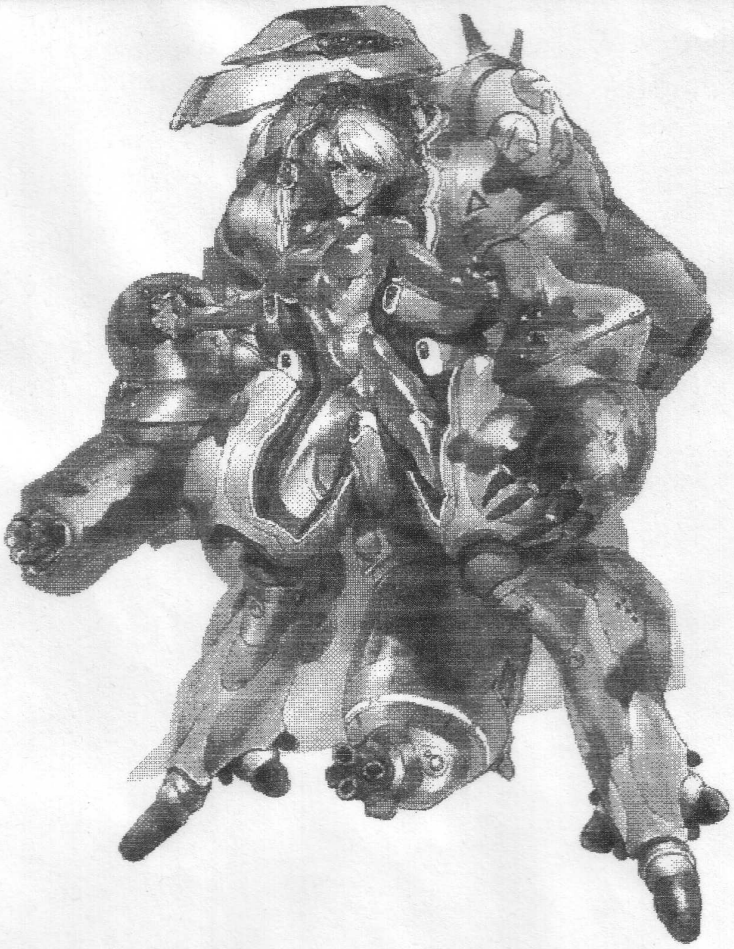
¡¡¡ESTO ES LA GUERRA!!!

Buenas, queridos lectores. He decidido entrar en contacto con vosotros una vez más para hablar de un caso preocupante, por lo menos desde mi punto de vista, a ver que conclusiones me sacáis vosotros. Un jueves como otro cualquiera me dirigía a la tienda de cómics que monopoliza mi querido Albacete (...me voy a cortar un pelo porque eso es otro tema...), a fin de estudiar las nuevas publicaciones de cómic japonés, que junto a algunas de autores europeos (y a la vista del camino que toman los americanos...) son las únicas que me siento capaz de tragar. Subí, como hemos hecho tantas veces, por las escaleras de Comic-Rol y dirigí mi mirada hacia la estantería que nuestro querido Manolo dedica al cómic de origen japonés. En efecto, y tal y como se me había informado, pude encontrar pequeñas novedades allí, pero lo que me empuja a escribir el presente artículo no es una opinión sobre estas series, no es tampoco un comentario acerca de los a**Normal**es precios que lucen en sus cubiertas, ¡qué cojones! ni siquiera se trata de esas series. Fue la mala suerte que tuve al girar mi atención hacia un Cómic Book que tenía una fuerte pero letal atracción. Lo primero que pensé... "Pero, ¿no se habían ido ya a tomar dos duros los payasos estos del **Dragon Fall**?..." No, no se trataba de una nueva pollez de la piara del *Hi No Tori*, sólo uno de sus componentes, ésta vez aliado con un conocido "elemento" y con la ayuda de un tercer mosquetero que no tengo ni puta idea de quién es, (ni falta que me hace), son los impresentables que forman el cuadro técnico de ese vergonzoso cómic que deslucía todo a su alrededor, su nombre, como algunos habréis visto ya (pobres de vosotros), es el de... **Manga Wars**... "que la vergüenza os acompañe".

Tal vez han elegido las fechas del reestreno de **La Guerra de las Galaxias** para bautizar su "obra" (ojo... entre comillas) con ese híbrido título falto de toda originalidad, claro precedente de su contenido.

(En principio la responsabilidad parecen llevarla Nacho y Cels Piñol aunque no hay dos sin tres y un último personaje les acompaña, se hace llamar Alpuente y no me molesto en saber de que páramo proviene.)

No había que darle mucha importancia, papel y material de dibujo desperdiciados pero nada más... ¿nada más?, ¡oh, sí!, ¡hay algo más!. Una pareja de chavales se acerca a la mierda de cómic ese y lo primero que se les ocurre decir: "-¿qué es esto?" -a lo que su amigo le responde- "¿eso?, será tipo **Appleseed**" - y yo me pregunto... ... ... **¡¡¿Tipo APPLESEED?!!**... ... ¡¡por el amor de George, es como decir que Desafío es tipo **Record of Lodoss War**!! (Corrijo, ...es incluso peor de decir). Vamos a ver... el dibujo es chapucero, como el de los llamados impropiamente (y eso es otro tema) "mangakas" españoles; la encuadernación acaba de apañar lo cutre de la portada (que supuestamente debe ser atrayente y en vez de eso, ¡repugna! No me meto en asuntos más significativos como la calidad del guión por que no me sale de los huevos de leerme la porquería de cómic ese. Bueno, sólo por meterme - de forma despectiva - os digo que trata de un futuro en el que hay armas de la hostia, ciudades arrasadas, amigos, enemigos, clones del mayor *Motoko Kusanagi* (que no teniente, amigo Blas), y seguro que un malo, (y parafraseando a un ávido articulista...) que es muy muy malo y que merece una muerte atroz. Forma sencilla de explicar lo chapuza que llega



¿Por qué creéis que "Shirow" usa un seudónimo?, ¿quién es realmente? ¿serán en realidad Nacho, Cels y Alpuente para evitar la presión de los fans?

¡Ahhh!, ya me he desahogado. Lectores: gracias por leerme y que os haya sido ameno. Lectores que se sientan ofendidos: el que se pica ajos come. Y público en general que tenga al alcance algun "mangwa": recordad... ¡Vuestro papel es importante!

----------*Index*---

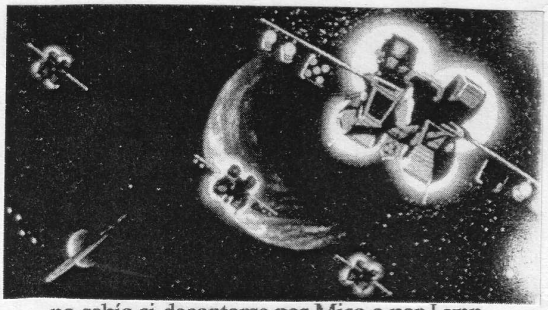
a ser un guión sin necesidad de marcas en el culo, que esa es una gilipollez aparte. Gilipollez aparte que de nuevo me hace entrar en meditación... ¿es esta la idea que el autor o editor encargados de esa obra tienen de "manga", y por lo tanto, la imagen que quieren dar del (maldito desde que nació) "manga español". ¡Luego dicen que si el cómic español va mal es por culpa de la invasión del cómic japonés! Y un huevo, aquí lo único que da por saco de verdad es lo borde que es la gente, mientras tengan a final de mes sus retratos del Rey don Juan Carlos y el Príncipe Felipe en papel moneda les importa un pijo la salud que pueda tener el mundo del manga. No obligo a nadie a no comprar esta publicación, pero tened en cuenta que cuanto menos calidad exiges peor es la puñalada que te dan, y eso la gentuza que no tiene ni afición ni deja tenerla lo aprovecha. Bueno, queda patente que Manga Wars es una mierda (hablando en plata) y que "los tres mosqueperros" que lo hacen, ni lo hacen bien ni quieren hacerlo (a menos que se vean obligados por voluntades superiores, que encima ese es otro tema).

Llegó a mis oidos otra idiotez de serie que planeaban hacer: "los paladines del horoscopo" o una chorrada parecida. ¡Invalidos de originalidad e irrespetuosos profanos de series ajenas! No merecéis ocupar más mi tiempo.

MACROSS

Han pasado ya quince largos años desde que Macross se estrenara por primera vez en las televisiones niponas y parece mentira que hoy, después de tanto tiempo, la serie siga teniendo el mismo éxito que antaño. Macross es una de las series más largas y famosas de Japón (con permiso de Dragon Ball). Ahora vamos a darle un repaso general a toda la serie, desde sus comienzos, hasta lo más último.

En 1982 se estrenaba el primer episodio de Macross: Fortaleza Superdimensional (aquí conocida como Robotech), como recordaréis la historia empezaba cuando la Tierra sufría el ataque de los Zentradis (unos seres alienígenas de más de 14 metros de altos). Para defender la Tierra se creó la Superfortaleza Macross y los pilotos de Valkiria, de los cuales, los mejores eran Hikaru Ichijo (Rick Hunter "in spanish") y Max Jenius (Max Sterling).
Pero lo que más gustaba de Macross no eran las espectaculares luchas entre robots, lo que más gustaba (por lo menos a mí) era la relación entre los personajes de Hikaru, Misa Hayase (aquí Lisa Hayes), y la cantante Lynn Minmay. Como todos recordaréis, Hikaru



no sabía si decantarse por Misa o por Lynn, además de eso estaba la historia de amor entre Max y la Zentradi Myria.
Macross estaba dirigida por Noburu Ishigaro, Kawamori como diseñador de mechas y Haruhiko Mikimoto como diseñador de personajes.

MACROSS II

Cuando la serie concluyó se estrenó ua película en 1984 titulada *Macross: Do you Remember Love?*, basada en la serie de televisión.
Macross no volvería a ser noticia hasta 1992 para protagonizar una serie de seis episodios celebrando el décimo aniversario de la serie. Los episodios se lanzaron al mercado en formato OVA, bajo el nombre de *Macross II: Lovers Again*.
La serie no era una continuación de Macross sino una historia independiente, en la cual se nos presentaban nuevos personajes. 80 años después del primer ataque de los zentradis, la Tierra volvía a estar amenazada, esta vez por Ingues, emperador de los Marduck, y su flota. Aparte de poderosos

robots, Ingues cuenta con la ayuda de la bella alienígena Ishtar, una de las "emuladoras", cuyo canto potencia las artes de lucha de los Marduck. Hibiki Kanzaki, un arriesgado reportero rescata a Ishtar de un ataque terrestre hacia la nave donde se hallaba, ésta al conocerle no solo se enamorará de él sino que ademas se unirá al bando de los buenos, o sea nosotros.

Esta serie de OVA´s no obtuvo el éxito esperado ya que a los personajes les faltaba el

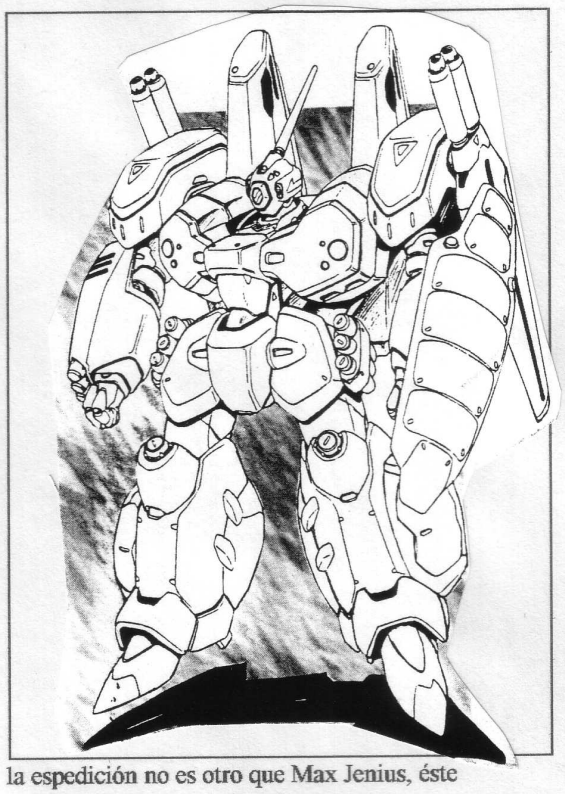
gancho que tenían Hikaru y compañía. Además el diseño de mechas no era tan atractivo como en el Macross original.
En España conocimos estas cintas de la mano de Manga Video, en tres pelícuas que contenían los seis episodios.

MACROSS PLUS

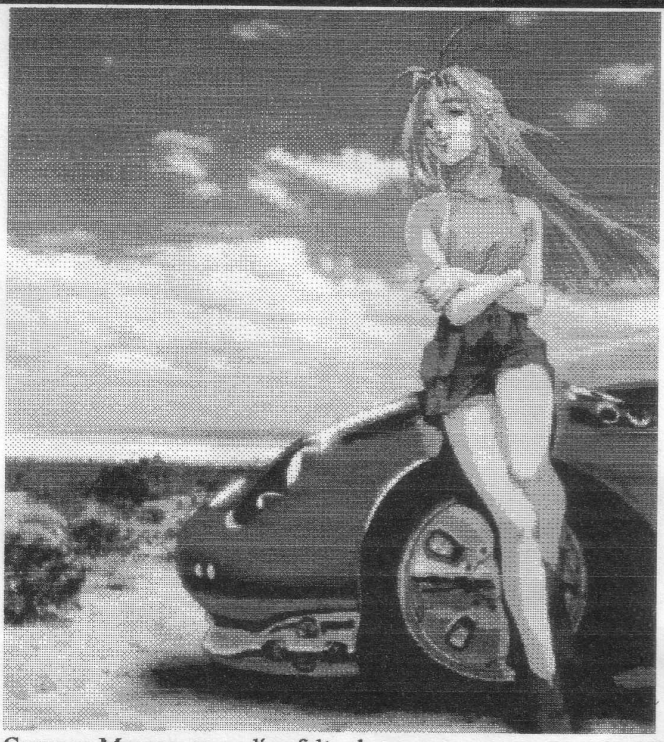
1994 fue un año redondo para Macross, tras el bajón sufrido por Macross II, Kawamori y el estudio Nue decidieron que lo que hacía falta era recuperar el antiguo espíritu Macross, y crearon Macross 7, la continuación de Macross y Macross Plus, una serie de OVA´s independientes a la serie de televisión.
Macross Plus está situada en el año 2040. Los terrestres acaban de colonizar su primer planeta fuera del Sistema Solar, y lo bautizan como Eden. El protagonista es Isamu, un joven piloto de cazas. Isamu se reencuentra, después de mucho tiempo, con un antiguo amigo, Guld, el cual también es piloto de cazas pero de una compañía rival a la de Isamu, la industria Sinshe, la cual a creado un nuevo prototipo de cazas mejorados tecnológicamente. Esto llevará a ambos a un grave enfrentamiento, no sólo para ver quién es el mejor piloto, sino también por cuestiones amorosas, ya que ambos están enamorados de la misma chica, Myung.
Macross Plus tuvo un éxito brutal, la animación es realmente espectacular ya que combinaba imágenes creadas por ordenador. El diseño de personajes no contaba esta vez con Haruhiko Mikimoto, por lo cual la tarea fue desempeñada espléndidamente por Yuki Masa. En cambio Shoji Kawamori sí se volvió a encargar del diseño de los mechas.
Hay que destacar que el éxito de Macross Plus radica en los sentimientos del trío protagonista.

MACROSS 7

Macross 7 continúa 35 años después del primer Macross, o sea, en el año 2045, aunque sólo conserva como antiguos personajes a Max y Myria.
La historia trancurre en la Ciudad 7, una estación espacial, de la cual, Myria es la alcaldesa. Ciudad 7 partió al espacio en busca de colonizar otros mundos y va acompañada de la Superfortaleza Battle 7 con sus correspondientes pilotos Valkirias. El lider de



la espedición no es otro que Max Jenius, éste deberá defender la ciudad de una nueva amenaza alienígena. Además de este problema Max y Myria se encuentran con otro dilema: su hija de 14 años Mylene, la menor de los siete hijos del matrimonio Jenius (se nota que en todos estos años no han perdido el tiempo). Rebelde donde las haya, Mylene decidió que en su casita se aburría y se unió al grupo de rock Fire Bomber, cuyo lider es un chico de 21 años llamado Basara, quien se a propuesto conquistar el corazón de Mylene.



una depresión y dimite, ya que no consigue superarlo. El padre del muchacho busca venganza e intenta matar a Mahara echándola fuera de la carretera cuando iba en su coche. Por fortuna para ella, el "accidente" es presenciado por un chico, Shiva, quien le salva la vida. Shiva practica un deporte llamado Air Break (patinaje aéreo, para entendernos) y se lleva a Mahara a presenciar una competición. Ésta al ver la habilidad de los participantes piensa que podrían llegar a ser unos excelentes pilotos de Valkiria y decide entrenarlos, recuperando así la ilusión de su vida.
Hasta aquí esto es la historia de Macross, pero seguro que no es el final porque conociendo a Mikimoto y compañía seguro que nos tienen preparada alguna sorpresa y no sería de extrañar que se hiciera otra serie de televisión basada en Macross.

Como en Macross no podían faltar los triángulos amorosos, el tercero en discordia, en esta ocasión es Gamurin Kizaki, un piloto de Valkiria tan bueno como lo fuera Hikaru Ichijo en sus mejores tiempos. Myria considera a este chico perfecto para "su" Mylene, sin embargo a ésta le parece más interesante Basara. Macross 7 volvió a contar con los mismos diseñadores del primer Macross, o sea, Haruhiko Mikimoto y Shoji Kawamori, todo un diseño de espectaculares mechas.

Macross7 ha tenido el mismo éxito en Japón que su predecesora, la serie concluyó en Septiembre de 1995 y dado el éxito de la misma se estrenó una película: *Macross 7, the galaxy is calling me* (la galaxia me llama), estrenada durante el festival de Macross de 1995.

MACROSS 7 TRASH

Se ve que Haruhiko Mikimoto le cogió gusto al éxito y aprobechando el filón de Macross 7 creó el manga de Macross 7 Trash el cual se publica en la revista Shonen Ace, donde también se publica la famosa Neon Genesis Evangelion.
Macross 7 Trash también transcurre en Ciudad 7, pero con otros personajes. La historia tiene como protagonista a la Teniente Mahara Fabriou, la cual es la encargada de entrenar a un grupo de chicos. Uno de los chicos muere accidentalmente, por lo cual, la teniente sufre

----------Sonia Fernández---

OPINION

MACROSS 7 TRASH

Resulta curioso como el género "mecha", uno de los que menos se han prodigado por estas tierras dentro, tanto del manga como del anime, haya contado, desde que el manga se asentó más o menos de una forma seria en nuestro país, con un número considerable de seguidores, varios de ellos hasta hace muy poco tiempo con un gran desconocimiento sobre el tema, pero que a pesar de todo, han sido, o mejor dicho, hemos sido fieles a este género que ahora, por fin, parece que se está empezando a estabilizar en nuestro país, eso sí, quizá un poco tarde.

Después del discreto éxito que se obtuvo con Macross II, los aficionados españoles hemos estado tres largos años sin poder disfrutar de casi ninguna buena serie sobre este género, hasta ahora con la llegada tanto del manga como del anime de Evangelion y, si se confirman los rumores, también del genial manga de Haruhiko Mikimoto *Macross 7 Trash*, manga que ahora nos ocupa.

Si nos pusiéramos a repasar toda la obra de este autor veríamos que curiosamente su trabajo se reduce casi exclusivamente al de diseño de personajes o ilustrador, exceptuando Marionette Generation, un manga en la línea de Kimagure Orange Road y este Macross 7 Trash, los cuales son sus dos únicos trabajos que podrían considerarse como totalmente propios. Por lo que pienso que este manga es uno de los más interesantes que se van a publicar durante los próximos meses.

El escenario en el que transcurre la historia es el mismo que en Macross 7, por lo que es muy frecuente ver personajes de esta serie de TV en las páginas del manga, aunque estas apariciones no tienen mayor trascendencia que la de ser una simple curiosidad.

Estamos en el año 2046, en Ciudad 7. Mahara Fabriou es una teniente de la Diamond Force de Macross 7 que decide dejar su cargo debido a un accidente en el cual muere un joven que entrenaba bajo su mando. El padre del muchacho piensa que Mahara es la única responsable de la muerte de su hijo e intenta asesinarla dejándola inconsciente en un coche para luego hacer que caiga por un precipicio (¡qué original! ¡A mí no se me hubiera ocurrido! IDX-). Por suerte para ella en ese momento aparece un joven con un carácter bastante agresivo, pero por la jeta de protagonista que tiene no puede ser un enemigo. Es Shiva Midou, que rescata a

MACROSS 7 TRASH

Mahara de sus secuestradores en el último momento a pesar de que éstos intentan sobornarlo.

Tras esto, Shiva y Mahara se hacen buenos amigos y éste la lleva a presenciar una competición de Air Break, que se celebra en Ciudad 7, en la que él mismo iba a participar. El Air Break es una especie de patinaje sin unas reglas establecidas en el que lo único que importa es llegar al final. Los patines que se usan en el Air Break no utilizan ruedas, y aunque en otros medios digan que lo que hacen es *deslizarse sobre colchones de aire*(¡chorradas!), más bien parecen jets o algo así, haciendo este deporte aún más espectacular.

Mahara queda sorprendida por la habilidad que demuestran todos los competidores de Air Break, viendo en ellos futuros pilotos de Valkiria. Pero los problemas de Mahara y de Shiva no han hecho más que empezar... Poco a poco, durante la historia van apareciendo nuevos personajes que comienzan a adquirir protagonismo, como Enica Chelini, amiga de Shiva desde la infancia que hace de manager en las competiciones de Air Break, o Mobird, el más directo rival de Shiva en este deporte.

Resumido esta vendría a ser la trama principal sobre la que se desarrollaría la historia.

Como viene siendo habitual en toda la saga Macross, Haruhiko Mikimoto dota a sus personajes de el protagonismo que una serie como ésta exige, situándolos por encima de los escenarios futuristas, la acción, etc. Es decir, en Macross se nos cuenta una historia con el trasfondo de una guerra entre dos civilizaciones, lo que la hace todavía más atrayente.

El grafismo es Mikimoto libre, parece una competición olimpica. Al ser un trabajo en solitario (o con su equipo) él se lleva todas las medallas, de todos es sabido que Haruhiko Mikimoto es un diseñador de personajes excelente, desde que empezó a plantearse el ser profesional a destacado por ello aunque él nunca quiso esa etiqueta, su sueño era establecerse en una profesión donde se tuviera que dibujar, punto. Ello le llevó a multitud de trabajos desde la animación -no recuerdo que saga le llevó a la fama- hasta portadista de novelas y video-juegos. Aunque él quiso -como ya he dicho- establecerse en una ocupación fija... ¿será la de *mangaka*? Pues tampoco, y es comprensible con la conciencia de autor que tiene este hombre. Aunque es para dar gracias a los cielos de que por fin tengamos un manga de Macross de Haruhiko Mikimoto ahora que ha podido evolucionar tanto como dibujante -en categoría general-, menos mal que se va a publicar en España, espero que no hagan una chapuza tipo "miniserie de prueba".

MACROSS 7 TRASH

Bueno, vas a perdonarme Mikimoto, pero tengo que decir que, como es grátamente habitual, el diseño de personajes es de lo MEJOR -advervio de SUPERIORIDAD, ¿estámos?- que te puedas echar a la cara en un cómic. El material del que dispongo no esta traducido, y pese a que la forma de expresarse es algo importantísimo en la caracterización de un personaje, Haruhiko Mikimoto es un artisa de la caracterización de personajes a partir únicamente de su lápiz. Tu abres el manga y te encuentras con varios personajes, y aunque no te detengas a observarlos sabes que el chico de ojos desafiantes y pelo oscuro disperso es el protagonista, por ejemplo, y eso pasa con todos. Quiero decir que casi sin darte cuenta conoces algo de los personajes que tal vez de otro modo no se pueda expresar, es Mikimoto y Él sabe como hacerlo... ¡pero si hasta te das cuenta de quién está enamorado de quién sin ver a los dos juntos!

Aparte del INMEJORABLE diseño de personajes este manga ofrece una coherente calidad gráfica global acorde con los personajes y su historia, la aplicación de tramas no es recargante como en algunas obras ni escaso, es... suave, sí, eso es, suave y bien cuidado en cada escena del cómic. Las páginas se pasan solas, su diseño es muy profesional y se nota que ha trabajado en la animación. Es graficamente agradable de *leer* (*leer sin letras, ya me entendéis*).

Resumiendo, esta obra es digna de entrar en el milagro Evangelion, Mugen No Junin y series de similar categoría y personalmente estoy MUY impaciente por tener la edición española que ...***¡¡más les vale sacarla*** - quien vaya a sacarla- ***en formato japonés*** -tanto la encuadernación como el tamaño así como el orden de lectura- ***y con una rotulación y traducción perfectas o les parto el alma!!***

Bromas aparte, de publicarse Macross 7 Trash en España (todo indica que será Norma quien lo hará) estaríamos sin duda ante un gran manga y sobre todo ante una gran oportunidad de poder disfrutar por fin, de un autor y un diseñador de personajes como es Haruhiko Mikimoto, del cual, hasta ahora hemos oido hablar mucho, pero desgraciadamente hemos visto poco.

Si podéis echadle un vistazo, no necesariamente a este Macross sino a cualquiera de las otras partes como puede ser por ejemplo Macross II que es la primera que se editó en España, injústamente desvalorizada por parecerse tanto al primer gran éxito Macross.

----------JAVIER LOZAR---

----------INDEX---

ENDING

(Venga Iudex, que esto ya está, sólo queda la despedida). Bueno, después de tiempo y tiempo, de pruebas, de momentos de crisis y de éxitos a la segunda este nº1 de **Kiyamii** ha podido ver la luz, (y si no, no estaréis leyendo esto).
Tened en cuenta que éste es nuestro primer fanzine, sed indulgentes en vuestra opinión. ¡Y hablando de opinión!, un fanzine que tiene como objetivo (entre otros) el de crear opiniones individuales y lectores que no se creen lo que esté maquetado con más fastuosidad (ya que sino, no tendríamos mucho éxito), no podría olvidar una sección de correo, la cual (por razones obvias) no tiene lugar en un nº 1. Bueno, hay escritores de correos que no tendrían remordimientos de hacerlo si no fuera por que se les vería demasiado el plumero (se les nota de todas formas). A lo que iba: SI VUESTRO DESEO ES EL DE EXPRESAR ALGUNA OPINIÓN, CRÍTICA (constructiva o destructiva, que de las dos se aprende) Y DEMÁS HISTORIAS ESCRITAS, PARA EL Nº2 (y si la cantidad de cartas lo permite) HAREMOS HUECO A LA SECCIÓN DE **CORREO KIYAMII**, CUYAS DIRECCIONES SON:

Miguel Ángel Pérez López, c.\García Más Nº 20
C.P:02005 ALBACETE

Javier Lozar Ruiz, c.\Arquitecto Julio Carrilero Nº 38
C.P:02005: ALBACETE

En definitiva, esto ha estado de puta madre, ha sido una experiencia de las más cojonudas que hemos atravesado en nuestra vida como aficionados al manga y al anime, sinceramente (y no como dicen en otras publicaciones sin sentimientos, que hablan por inercia y costumbre) deseamos que KiyamiiNº1 os haya gustado, entretenido y ayudado de la mejor forma que nos ha sido posible.
Ale, a buscarse cada uno los cuartos para seguir de la hostia leyendo manga y viendo Evangelion que ya volveremos.

-STAFF-

En Kiyamii Nº1 han participado sin ánimo de lucro y hasta sin esperanzas (algunos) de que esto saliera:

IUDEX (Miguel Ángel Pérez) Javier Lozar Sonia Fernández (y su primo Carlos)
Lázaro Muñoz Shun (Antonio)

El nombre de Kiyamii no es, como algunos nos dijeron, una variación de "Minami" aunque sí es cierto que compartimos básicamente los mismos conceptos e ideales. Kiyamii resulta de deletrear el nombre de un personaje de su forma en japonés, la elección de ese personaje es (en parte, y por otra parte por lo delicioso que me resulta ese nombre-IDX) debida a que su historia se asimila mucho a la de este fanzine: un periodo de oscuridad, un pasado que olvidar para seguir avanzando, en un reclamo de libertad que representan los "verdaderos fanzines".

Para qué decir más:

NOS VEMOS EN KIYAMII No.2!!!